Re.BIT: Speciale Donkey Kong - Inserto speciale gratuito non periodico riservato ai lettori di Re.BIT registrati al sito www.rebitmagazine.it



REDATTORI

Re.BIT

Una squadra davvero unica, per una rivista altrettanto unica.



LUCA ZABEO:

Da anni si sforza di assomigliare all'omino di Manic Miner, per andare in pellegrinaggio dal "santone" Clive Sinclair.

Il suo credo "non c'è nulla che uno Z80 e una ULA non possano fare".

Lo Zx Spectrum nel cuore, ma con un occhio di riguardo verso le retroconsole (Megadrive e Dreamcast in primis) e l'Amiga.

Presidente del CDNA (Club per i Diritti dei Nastri Audio), auspica un ritorno di produzione delle cassette audio per i computer.

Non va in vacanza senza uno ZX Spectrum e l'E-book (è riuscito a leggere "Il Signore degli Anelli" di Tolkien in 3 giorni).

Giochi preferiti: Syndacate per Amiga, tutti, ma proprio tutti, i giochi dello Zx Spectrum.



LUCA TESSITORE:

PCista per voltà parterna, per anni è stato lo zimbello del gruppo. In un periodo in cui videogiocare significava possedere un Amiga o un C64 veniva costantemente irriso, da amici, conoscenti e passanti, per la pochezza del suo hardware.

Con i primi risparmi inizia, per colmare le sue lacune, a collezionare ogni computer e console gli capiti a tiro, rischiando più volte di essere cacciato da casa per motivi logistici.

Unico redattore del blog http://pcretrogames.blogspot.com, cerca affannosamente di convincere il mondo che, nonostante tutto, era bello giocare con una grafica peggiore di quella dello Spectrum pur spendendo dieci volte tanto!!!

Oggi non disdegna poligoni, texture e bump mapping ma rimane un inguaribile amante del pixellone. Affianca alla passione per i videogames quella per le poesie del sommo poeta Brunello Robertetti.

GIOCO PREFERITO: qualsiasi adventure che inizi con il logo LucasFilm.



VINCENZO SCARPA:

Alto e pieno di capelli (nella foto non si vedono perché sono color carne) è un amante sfegatato del retrogaming e del retrocomputing, tanto da chiedersi come sarebbe la sua vita senza i vecchi computer e i vecchi giochi (beh, in effetti ci sarebbero anche le donne ma sono prive di tastiera e non mangiano le pillole elettroniche come il Pacman).

Dedica anima e corpo al suo sito wiki http://www.vincenzoscarpa.it/emuwiki , oltre che alla correzione dei testi dei vari numeri di Re.Bit (mamma mia che voglia che ha!!!).

GIOCO PREFERITO: Pitfall II per le sale giochi



SIGISMONDO VILLANI:

Alto ma basso, grasso ma magro, folta chioma quasi calvo, (non è Carletto il principe dei mostri!) un incrocio tra Kratos e Snake, sembra provenire da un altro pianeta con quel suo sguardo pungente, ama il retrogaming tanto da giocare i giochi di ultima generazione quando ormai sono gia vecchi.

Ascolta, per restare a tema, solo musica anni 80 e ama i vecchi film anni 50, più retro di così....

GIOCO PREFERITO: dategli un Amiga e sarà ben falice di giocare ad ogni cosa che assomigli ad un gioco per questa macchina.



FRANCESCO UGGA: L' MSX nel cuore e un C=64 per pudore!

Ha scoperto i sistemi MSX nella sua adolescenza e sono divenuti la sua eterna passione, ma ha dovuto procurarsi anche un C64 per mantenere il suo 'pudore videoludico' agli occhi dei suoi coetanei, mantenendo dentro di se l'orgoglio di un 'MSXiano'!

Ama la natura ed è un ambientalista omologato (scopriremo in seguito il perché!)!

Non sopporta molto i giochi 3D moderni a meno che non facciano esplicitamente riferimento a famosi animé manga o siano simulatori di guida.

"BIBLIOTECA UMANA" di tutti i computers e consolles a 8-bit, includendo però i 16 bit AMIGA e ATARI-ST.

Ha una passione sfrenata per shoot'em'up e plattform-games, oltre che a quella di giocare dannatamente a bowling.

GIOCO PREFERITO: Gradius 2 per MSX1.



ROBERT GRECHI: E' il nostro reporter e corrispondente esterno che gira come un'anima dannata affamata di sapere per ciò che riguarda la storia del mondo videludico.

Secondo morboso amighista da far concorrenza a Sigismondo e tanto da sognarsi il logo Amiga su ogni sistema informatico del mondo.

Dedica anima e corpo alla sua creatura battezzata WWW.WOPRBOX.COM, sempre alla ricerca di curiosità, notizie ed invenzioni di ogni tipo e da ogni parte del mondo che serva a legare la storia dello sviluppo informatico ai giorni nostri.

Incubo per tutti i personaggi storici appartenenti al mondo dei videgiochi, intervistandoli fino a mettere a nudo ogni loro segreto...VAI COSI ROBERT!

GIOCO PREFERITO: Secret of Monkey Island....Amiga of course.

EDITORIALE



Re.BIT - Speciale Donkey Kong
Pubblicazione non periodica
Powered by
www.rebitmagazine.it

Staff Redazione
Capo redattore: Francesco UGGA

Redattori: Francesco UGGA,
Luca TESSITORE,
Luca ZABEO,
Robert GRECHI
Sigismondo VILLANI.

Revision testi
Vincenzo SCARPA

Direttore esecutivo e supervisore:
Francesco UGGA

Impaginazione e grafica:
Francesco UGGA

Collaborazione esterna:
Lorenzo FONGARO

Casella di posta
gekido_ken@rebitmagazine.it

UN IDRAULICO IN CARRIERA

All'epoca di quando le sorti della Nintendo si ritrovarono nell'oblio più totale, nel lontano 1981, neanche un simpaticissimo genio svitato, come Shigeru Miyamoto immaginava quali sconvolgimenti radicali, il suo scimmione digitale nato quasi per caso, avrebbe portato nel mondo dei videogiochi.
La nascita di Donkey Kong rappresentava solo la punta d'iceberg di quella che sarebbe poi divenuta, in trent'anni fino ad oggi, la più grande ed eterna saga videoludica di tutti i tempi: Super Mario.
Mario è cambiato, cresciuto, si è evoluto, ha girato il mondo, divenuto esperto in tutte le discipline sportive, insomma Mario è oggi un vero "superman" o "superstar", in grado di affrontare qualsiasi prova gli si ponga davanti, trascinando dietro se tutta un'innumerevole serie di personaggi che hanno col tempo costellato le sue sempre più incredibili avventure...
...ma all'apice del suo successo, Mario non dovrà mai dimenticare che le sue origini sono di quelle più umili e soprattutto davrà essere grato al suo peloso "ex-animaletto domestico" che, per la sciocca idea di fuggire di casa, rapendo la sua potenziale fidanzata, ripose le chiavi inglesi da idraulico, riservandosi un posto d'onore tra le liste degli eroi più famosi provenienti dal mondo dei videogiochi, sconvolgendo completamente qualsiasi concetto di gameplay in periodo in cui il mondo dell'intrattenimento elettronico, affrontava la sua prima grande crisi.
Donkey Kong e Mario rappresentano un binomio inscindibile, che accompagnerà ancora per anni generazioni di videogiocatori detenendo perennemente il primato della saga di videogiochi più lunga in assoluto.

Francesco "Gekido_Ken" Ugga

leggete Re.BIT ...and have you fun!

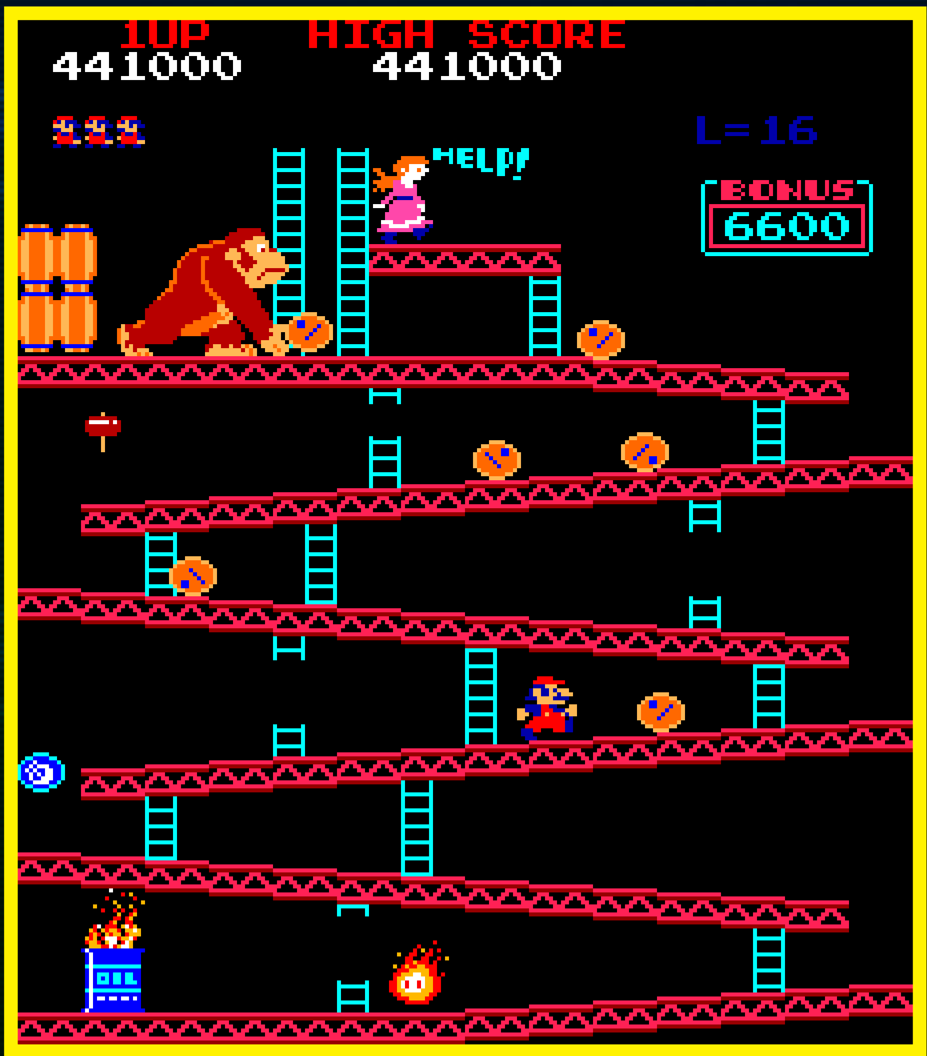
Shigeru Miyamoto...

...da vita alla più grande saga che il mondo v

DONKEY



Anno 1981 - Un successo no



1 - DONKEY KONG nella sua prima ufficiale apparizione.

Avete mai giocato ad un qualsiasi videogioco targato Nintendo in cui il protagonista è il mitico Super Mario, senza domandarvi nulla sulle origini del suo tanto acclamato successo?

Probabilmente sì. Ebbene, sappiate che Mario deve il suo successo ad un puro caso e ad un videogioco il cui protagonista non era lui, ma un ben più imponente (in tutti i sensi) personaggio, risalendo addirittura al 1981: stiamo parlando di Donkey Kong.

Questa favola, però, ebbe inizio almeno un anno prima, quando la pandemia di un certo limone giallo mangiapunti stava dilagando la sua influenza in tutto il mondo e quindi la "signora" Nintendo formulò la sua tesi, quella cioè che il momento era maturo per dar sfogo alla fantasia e realizzare materialmente delle nuove idee in ambito videoludico in un periodo in cui l'originalità era la vera chiave vincente.

Dopo il successo straordinario targato Namco, che portava il nome Pac-Man, la Nintendo, nel Novembre del

ideoludico abbia mai vissuto.

KONG

n previsto che rivive ancora oggi.





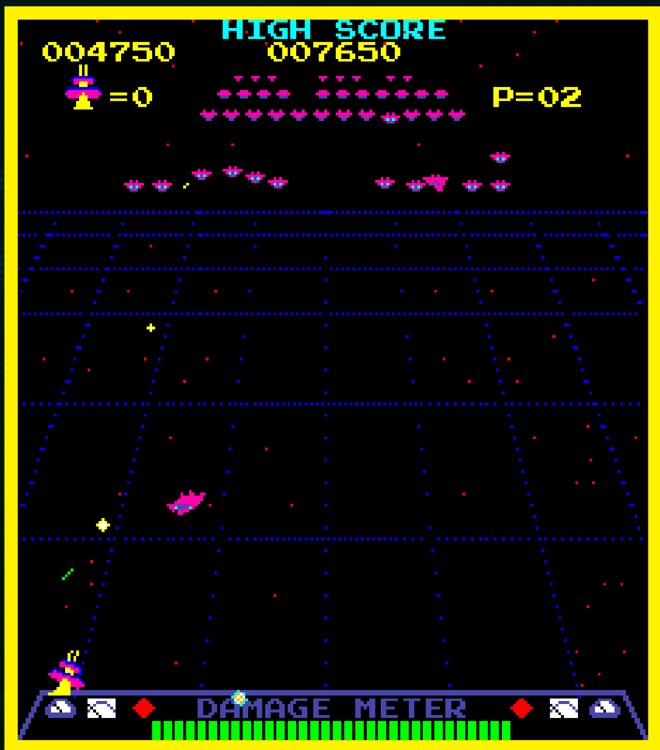
2 - SHIGERU MIYAMOTO in una simpaticissima performance.

1980, lanciò un nuovo titolo che s'ispirava a metà strada tra Space Inveders e Galaxian: Radar Scope che, se visto nella sua complessità, non aveva sinceramente molto in comune con i due titoli sopra citati, risultando graficamente anche piuttosto originale e che, contrariamente alle aspettative, riscosse in Giappone un discreto successo, alimentando le speranze di riabilitare il nome della Nintendo of America, dove il presidente Minoru Arakawa sperava ardentemente di fare colpo nei cuori dei videogiocatori americani. Ma il paese delle "stelle e strisce" non accolse con molto clamore lo shooter spaziale appena sbarcato nelle sale giochi

A causa di questo insuccesso, molti cabinati furono ritirati e stoccati in un grande deposito (di cui non abbiamo nota della sua ubicazione... peccato!), gettando nella crisi finanziaria più totale Arakawa il quale però, non perdendosi d'animo, assunse un atteggiamento quasi sfacciato, con il quale trarne forza morale e psicologica nel rivolgere un appello di aiuto a Hiroshi Yamauchi della Nintendo CEO, nella speranza



3 - MINORU ARAKAWA Presidente Nintendo of America.

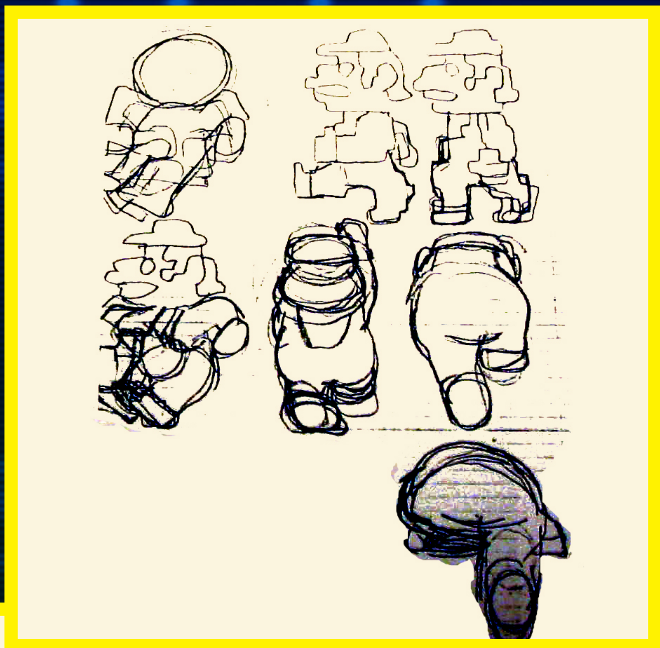


3 - Il fallimento Nintendo, RADAR SCOPE, sul cui hardware è stato realizzato Donkey Kong.

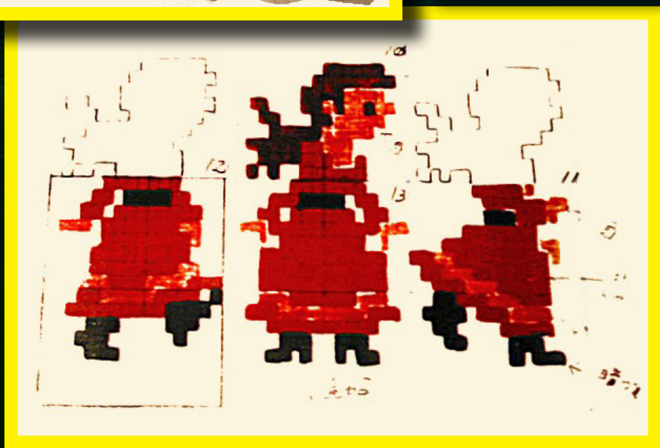


4 - HIROSHI YAMAUCHI
Della Nintendo CEO.

di ribaltare la situazione già critica sul nascere.
Yamauchi affidò quest'intrepida missione ad un giovanissimo designer e programmatore di nome Shigeru Miyamoto. In tutta sincerità Shigeru, nei suoi progetti, era dedito all'intrattenimento e ai giocattoli in generale, ma si entusiasmò molto quando gli venne commissionata la realizzazione di un videogioco.
Miyamoto in primo luogo pensò bene di sfruttare l'hardware di Radar Scope, ma anziché "rimodellare" lo stesso gioco, volle creare qualcosa di completamente nuovo, un concetto del tutto innovativo che si distaccasse da quello classico di annientare orde di alieni o esseri strani che calavano inesorabilmente sul giocatore, ma basarsi su un qualcosa di molto più "umano", del tipo un "triangolo d'amore" oppure un classico eroe che salvasse la sua bella da qualcuno o qualcosa.
Shigeru si dedicò molto alla scelta dei personaggi per la sua "storia", quasi come se fosse il regista di un film o l'autore di un romanzo, ma il lampo di genio gli venne ispirandosi al celebre successo cinematografico chiamato King Kong, in cui il gigantesco scimmione s'innamora della bella protagonista e se la trascina in vetta ad un grattacielo pensando che siano le sue montagne. Da qui in poi il giovane Shigeru inizia a fantasticare sulla storia dandovi un'origine del tutto personale... ebbene sì, pare ci sia una vera storia dietro le quinte di Donkey Kong, anche se breve.
Secondo le dichiarazioni di Miyamoto, la storia di base racconta che lo scimmione peloso e un po' stupidotto (da







5 - Ecco alcuni abbozzi di MIYAMOTO nel realizzare i protagonisti di un successo senza tempo chiamato Donkey Kong.

lì Donkey anziché Monkey) è in realtà l'animale domestico del paffuto nonché baffuto Jumpman, posseduto abusivamente; ma, a causa dei continui maltrattamenti da parte di Jumpman, Donkey decide di vendicarsi e come risarcimento dei continui abusi subiti, decide di rapire Lady, la fidanzata di Jumpman.
Hiroshi Yamauchi credeva fermamente in questo gioco che lo propose subito alla Nintendo of America, la quale invece non ebbe delle ottime considerazioni per esso, anzi gli attribuirono addirittura l'acronimo di "peggior gioco": non fu bene accetto a causa dell'evidente diversità di concetto rispetto i giochi



6 - Uno dei cabinati ufficiali di Donkey Kong, molti dei quali in realtà sono stati ricavati dai numerosi cabinati di Radar Scope non utilizzati e stoccati in vari depositi.

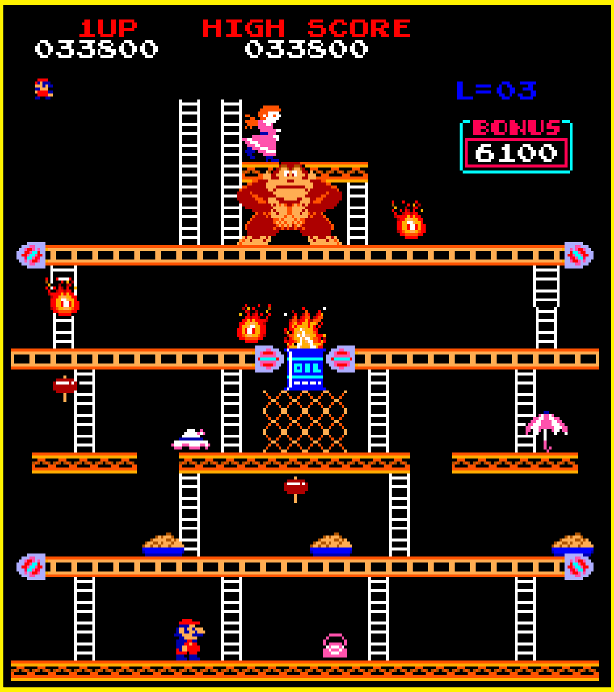
in circolazione, ma il botto era ormai fatto e quelli della Nintendo of America chiesero almeno di cambiare il nome. Arakawa non cedette e il nome principale rimase Donkey Kong, ma acconsentì di modificare i nomi dei personaggi; infatti, Lady divenne Pauline (ispirato da Polly James, moglie del capo magazziniere del deposito che la Nintendo of America aveva in gestione come deposito), mentre Jumpman venne chiamato Mario come Mario Segale, padrone dello stesso magazzino.
Ma a disdetta di tutti i pronostici negativi, Donkey Kong ebbe un successo spropositato dalla sua pubblicazione, ovvero luglio del 1981. Il primo stock vide circa 2000 unità vendute, le quali altro non erano che gli stessi cabinati di Radar Scope riconvertiti in Donkey Kong, essendo entrambi i titoli basati sullo stesso hardware. In seguito, la nuova febbre "donkeykonghiana" portò le vendite a più di 6000 unità con un incasso complessivo di circa 180 milioni di dollari, a cui in seguito se ne aggiunsero, a grande sorpresa, altri 100 milioni per i diritti di sfruttamento per l'immagine di Donkey Kong e altri suoi personaggi, usati per ogni tipo di gadget, come tazze, magliette, scatole di cereali, pigiami, giocattoli e persino cartoni animati come avvenne nel programma Saturday Superarcade sul canale CBS; infine, altri introiti andarono nelle casse della Nintendo grazie all'accordo con la COLECO, che per il lancio della nuovissima console ColecoVision, voleva abbinare alla macchi-



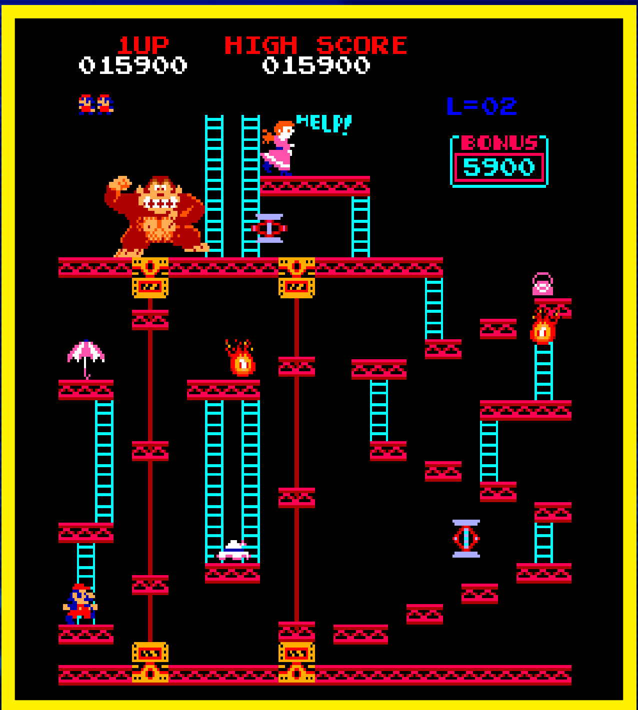
7 - Una parodica illustrazione composta che rappresenta il dilemma relativo al presunto plagio che il successo cinematografico King Kong ha subito da un altrettanto gettonatissimo successo, quale appunto Donkey Kong.

na proprio la cartuccia del gioco contenente un'ottima conversione del suo Donkey Kong.
E' davvero incredibile se si pensa che questo gioco è stato sviluppato inizialmente con il solo scopo di salvare la Nintendo of America dalla bancarotta, mentre Mario e i "suoi" godono tutt'ora di una fama inestinguibile ed inestimabile, rimanendo un simbolo di prosperità eterna per la Nintendo.
Ma passiamo ora alla descrizione tecnica vera e propria del gioco e bisogna dire che per quei tempi ricordo molto bene il primo approccio, non certo dei più facili, ma con un'elevata originalità.
All'avvio del gioco vediamo scorrere la scena in cui Kong decide di farsi una passeggiatina romantica con Pauline (la fidanzata di Mario), accompagnandola dolcemente sottobraccio verso la vetta di un grattacielo in costruzione con lo scopo di starsene un po' in pace e guardare la Luna e le stelle in una limpida notte a cielo terso. Arrivato in vetta, lo scimmione saltella come un bambino dalla gioia di essere solo fra le stelle con Pauline, dove però i suoi delicati salti di quasi due tonnellate deformano le travi della struttura.
A questo punto tocca a noi, dove impersoniamo il baffuto e paffuto Jumpman, ops! Mario, e dobbiamo risalire la struttura del grattacielo suddiviso in ben quattro stage per livello, per raggiungere la nostra Pauline che evoca a squarciagola ripetutamente il nostro aiuto.

1° Stage: the Gilder
I vari piani sono comunicanti fra loro tramite delle scalette, ma essendo le travi deformate con tanto di pendenza



8 - Il secondo Stage denominato "Pie Factory", riprodotto non sempre nelle conversioni casalinghe per console e computer.



9 - Il terzo stage, "The elevator" presente in quasi tutte le conversioni, nonché tra i più infidi di tutti.

a causa dei giocosi saltelli di Kong, Mario dovrà fare molta attenzione perché il grosso scimmione tanto stupido pare non sia; infatti, per renderci la vita difficile, decide di mandarci addosso delle intere carovane di barili abbastanza grandi da farci perdere peso in men che non si dica e la pendenza delle travi deformate contribuiscono non poco alla loro inesorabile discesa verso di noi, contro i quali l'unica cosa che possiamo fare è diventare improvvisamente atletici e prestanti saltando ogni qualvolta ci arriva uno di questi barili contro (impegnandoci non poco nel superare tali ostacoli), ritardando la nostra ascesa e spazientendo sempre più la dolce (?) e innocente (?) Pauline. Sali le scale di qua e salta i barili di là, il povero Mario se la vedrà davvero brutta, ma a porgere la ciliegina sulla torta è la presenza di uno strano barile che sembra avere una vita propria; infatti, questo strano barile è il primo che viene lanciato dal grosso scimmione cadendo direttamente in un enorme bidone di olio incendiato. Una volta caduto in questo bidone incendiato, il barile infuocato inspiegabilmente comincia lentamente ad inseguirci e di conseguenza, oltre che stare in allerta a tutti i barili che cadono, è sempre meglio dare un occhio alle nostre spalle per non correre il rischio di ritrovarci come un pollo arrosto.

Se per "puro caso" riuscissimo a far giungere Mario in vetta dalla sua Puline (ormai non poco adirata per il ritardo del nostro baffuto eroe) Kong la rapisce nuovamente portandola in un posto che ha tutto l'aspetto di una grossa fornace metallurgica.

2° Stage: Pie Factory

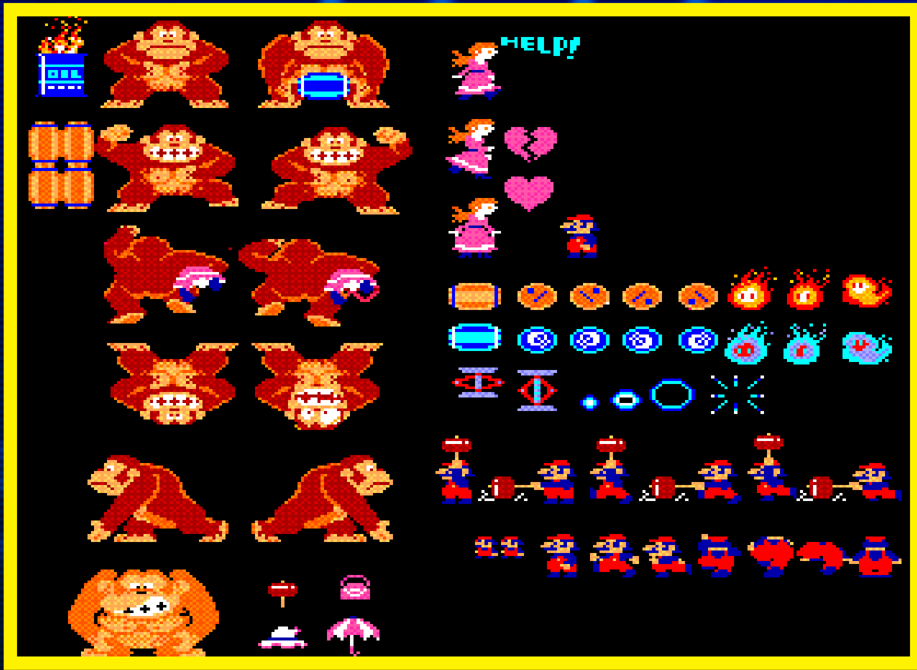
Questa volta la struttura è infatti piuttosto differente, in quanto si tratta di dover attraversare dei nastri trasportatori situati in diversi piani e che, oltre a trasportare materiale di dubbia natura (il cui solo contatto risulta a Mario fatale), dovremo fare attenzione ai loro continui cambiamenti di direzione (che potranno disorientare per alcuni istanti se non si è preparati) ma, cosa ancora più strana, è che ci ritroveremo nuovamente il barile infiammato, anzi ben due, che cercheranno in tutti i modi di chiuderci in trappola. Continuando a salire verso l'ultimo ripiano di questo stage, dovremo dare un occhio anche alle ultime scalette che si retraggono e si estendono alternativamente, rischiando ulteriormente di sbarrarci la strada ed impedirci di arrivare dallo scimmione rapitore di bionde fatali!

3° Stage: the Elevator

La situazione si fa sempre più critica e Kong questa volta ha deciso di fare sul serio per toglierci di mezzo, barricandosi al di sopra della zona con il montacarichi da cui dovremo fare attenzione



10 - Ecco l'ultima fatica (si fa per dire) di Jumpman, "The Rivets", dove per salvare Pauline dobbiamo fare precipitare nel vuoto Kong.



11 - In piena mostra ecco il set completo di sprite che animano Donkey Kong.

per non cadere giù ed andare incontro ad una fine ingloriosa. Ma i pericoli del terzo stage non finiscono qui, perché anche in questo caso dovremo fare attenzione ai barili infiammati che vagano come anime dannate; non contento però lo scimmione irritato, per assicurarsi di farci sparire dalla faccia della terra, ci lancia addosso dei grossi oggetti metallici che, rimbalzando velocemente, rischiano di travolgerci in pieno.
Questa fase di gioco necessita di un tempismo e di una precisione nei movimenti davvero elevati, perché un passo troppo in anticipo o troppo in ritardo può farci capitolare senza speranza.

4° Stage: Rivets
Se per puro caso siete riusciti finora a sopravvivere, eccoci giunti all'ultima delle quattro fatiche.
Da qui in poi il gigantesco scimmione dimostra tutta la sua stupidità andandosi a chiudere nel punto più alto del grattacielo senza la possibilità di fuggire o di lanciarci qualcosa ma… ecco apparire misteriosamente delle strane fiammelle che, come spiriti maledetti, cercano in tutti i modi di farci arrosto, anche perché per eliminare definitivamente Kong e liberare la ormai spazientita Pauline, non bisogna fare altro che eliminare i giunti di sostegno delle travi a destra e a sinistra di tutti i piani… sempre però che le fiammelle, appunto, siano d'accordo!
Una volta eliminati tutti i giunti, le piattaforme cedono, poi segue una scenetta un po' da denuncia alla protezione ani-



12 - Naturalmente non poteva mancare la locandina originale di Leslie Cabarga.

mali, in quanto Kong precipita inesorabilmente nel vuoto fino a sbattere la testa contro le travi precipitate precedentemente, il tutto mentre Mario e Pauline si scambiano sguardi amorosi, o se volete, Pauline dà occhiatacce di disappunto nei confronti di Mario per il mostruoso ritardo nel salvarla!





13 - Cappellini, cereali in scatola, action figure e persino un LP in vinile intitolato "Do The Donkey Kong", sono solo alcuni dei gadget che alimentavano il merchandise di Donkey Kong.





A questo punto il tutto si ripeterà nuovamente e, per la nostra "gioia", con un livello di difficoltà più elevato. Lungo i percorsi di ogni livello, sono sparsi degli oggetti di diverso tipo che danno dei punti extra, come la borsa dei ferri da cantiere, cestini per il pranzo, un ombrellino sicuramente di Pauline, ecc... ma quello che può spesso ritornarci molto utile sono dei martelli con i quali possiamo colpire qualsiasi cosa voglia eliminarci, dai barili alle fiammelle animate. L'uso del martello ovviamente è temporaneo per alcuni secondi, inoltre c'impedirà di salire o di scendere per le scalette.

Il gioco, anche se non sembra, ha in realtà anche un tempo limite, in quanto è previsto un punteggio bonus che lentamente ma inesorabilmente diminuisce fino a raggiungere il valore "zero", decretando all'istante la nostra morte; quindi, anche se in determinate situazioni sembra che niente e nessuno ci possa toccare, è sempre meglio muoversi per non perdere inutilmente una vita.

Una precisazione doverosa e importante da fare riguarda la sequenza di visualizzazione dei quattro stage che, a seconda della versione giapponese o americana, è impostata diversamente; mentre infatti nella versione giapponese i quattro stage seguono una sequenza alquanto logica, la versione americana ha un dislocazione interna del tutto singolare, come illustrato nel seguente schema:

L-01 : 1-4
L-02 : 1-3-4
L-03 : 1-2-3-4.
L-04 : 1-2-1-3-4
L-05 : 1-2-1-3-1-4

Dal livello 06 al livello 21, gli stage si susseguono con la stessa sequenza del livello 05, fino a giungere al maledetto 22, tutt'oggi incompiuto, chiamato anche "killer screen", in quanto la velocità con cui diminuisce il punteggio bonus è tale da non consentire materialmente di completare lo stage in tempo (morendo quindi inesorabilmente molto prima).

Nonostante questo però, Donkey Kong ha sempre offerto un livello di difficoltà abbastanza equilibrato e tale da garantire sfida e allo stesso tempo divertimento prolungato, ed in questo senso giungere al tanto agognato "killer screen" fa comunque intendere al giocatore di aver completato il gioco.

La grafica, anche se sem-

plice, è sempre gradevole e sobriamente colorata, in qualsiasi situazione non si avvertono stati di confusione visiva; gli sprite sono animati con un discreto numero di frame, ma il loro movimento è davvero fluido, mentre il sonoro è un mix di suoni campionati e sample che si alternano ripetutamente e che sopperiscono alle scarse capacità sonore dell'hardware.
La giocabilità è dinamica e accattivante, ma mai troppo frenetica, che lascia il tempo di qualche istante per decidere la mossa migliore per avanzare. La risposta dei comandi è perfetta e mette a proprio agio qualsiasi giocatore, anche il meno esperto.
Ecco come i suoni e i colori giocano fra di loro per elaborare sullo schermo il mitico Donkey Kong:

- *CPU : Z80 (@ 3.072 Mhz),*
- *Chip sonoro: I8035 (@ 400 Khz)*
- *Orientamento schermo : Verticale*
- *Risoluzione Video : 224 x 256 pixel*
- *Refresh Video : 60.606061Hz*
- *Palette colori : 256*
- *Giocatori : 2 massimo due alternativamente*
- *Controlli : joystick a 4 direzioni*
- *Pulsanti azione: 1 (salto)*



Da quanto esposto in questa tabella tecnica, la tecnologia usata non era delle più recenti per l'epoca, ma nonostante questo non si avvertono rallentamenti neanche nelle situazioni più calde.
Questo è anche motivo per cui questo titolo di Shigeru Miyamoto è stato facilmente convertito su quasi ogni piattaforma commercializzata dagli inizi degli anni '80, che sia essa un home computer o una console.
Ecco quindi, a seguire, tutte le conversioni realizzate ufficialmente nella storia evolutiva informatica e videoludica.

ColecoVision

Credo che iniziare con la versione della Colecovision sia doveroso, in quanto è stata la prima ad essere convertita ufficialmente e ad essere distribuita nell'anno successivo (il 1982).
La tanto rinomata fama "Arcade Quality Game" di cui si era circondata la Colecovision fece stupore negli occhi dei videogiocatori di quel tempo e la curiosità mi ha quindi spinto ad analizzare a fondo questa conversione e a rapportarne le differenze con la versione arcade.
All'accensione della macchina, dopo i dovuti 12 secondi di visualizzazione del-

la schermata d'avvio della console imposti dalla stessa Coleco, appare il menù principale su cui impostare il livello di difficoltà e il numero di giocatori (vi sono ben otto preconfigurazioni, quattro livelli per un solo giocatore e quattro per due giocatori).
All'avvio vero e proprio si nota subito la mancanza della sequenza animata, dove Kong trascina verso l'alto Pauline, nonché delle scimmiette d'intermezzo che indicano lo stage da affrontare. Inoltre, dei quattro stage previsti nella versione arcade, solo tre sono stati riportati sulla console della Coleco; manca infatti il "Pie Factory", ovvero il secondo stage in cui sono presenti i nastri trasportatori. Ma le sorprese non finiscono qui; infatti, sia nel primo che nell'ultimo stage, manca ad ognuno l'ultimo ripiano e questo spiega il perché nel primo stage, "the Gilder", Kong si trovi in alto a destra anziché in alto a sinistra (come del coin-op). Escludendo la mancanza della sequenza animata di presentazione, credo che la mutilazione di un ripiano nel primo e nell'ultimo stage sia



14 - La prima conversione ufficiale del successo di MIYAMOTO.

riconducibile alla necessità di mantenere la definizione grafica quanto più possibile fedele all'arcade originale e quindi inducendo i programmatori a qualche "amputazione" per rientrare nei 256 x 192 pixel. La sequenza degli stage, inoltre, è presa sullo spunto di quella della versione arcade americana (ovvero: 1-4-3-4-3) che, una volta finita, riparte ma con un livello di difficoltà più elevato, una maggiore velocità ed un più alto numero di nemici.
Sin dalle prime battute di gioco, si nota immediatamente la cura con cui la giocabilità è rimasta integra in questa conversione, dove ogni dettaglio è stato mantenuto entro i limiti della macchina Coleco. La velocità di Mario è ottimale, animato da ottimi frame, con un uso saggio dei colori (che ricorda molto quello dell'arcade), il tutto accompagnato da un comparto sonoro molto fedele all'originale. A parte il personaggio di Mario, di Pauline e di Kong, il resto degli sprite come i barili, le fiammelle e il martello, sono purtroppo monocromatici e possono capitare dei momenti in cui si notano sfarfallii se sulla stessa linea orizzontale si trovano più di quattro sprite, limiti tipici del chip grafico TMS9918A (ma che non pregiudicano comunque la giocabilità).
Durante il gioco si notano anche un paio di bug, uno abbastanza grave e l'altro a favore del giocatore; il primo riguarda in particolare il terzo stage, "the Elevator", che dà saltuariamente qualche incertezza nelle collisioni quando Mario salta sull'elevatore (bisogna fare molta attenzione al momento in cui si salta sopra uno di questi carrelli elevatori), mentre il secondo, invece, è quasi una manna dal cielo per il giocatore, in quanto salendo le scalette sia verso l'alto che verso il basso si può aumentare la velocità di salita o di discesa andando semplice-





mente due volte col joystick nella stessa direzione. Quest'ultimo bug consente di scappare via dalle scalette in tempi rapidissimi evitandovi una fine certa, in quanto spesso le fiammelle sono più veloci di noi nei movimenti verticali.
Detto questo, possiamo tutto sommato dire che la versione di Donkey Kong per Colecovision, rappresenta per l'epoca una delle migliori mai realizzate, fino all'avvento della Ocean che realizzò altre conversioni ben più fedeli, ma lasciando alla versione Coleco, un degno ricordo tanto d'aver giustificato ancora oggi l'acquisto di questa console tanto cara al pubblico italiano.

Voto 75%

Atari 2600 VCS

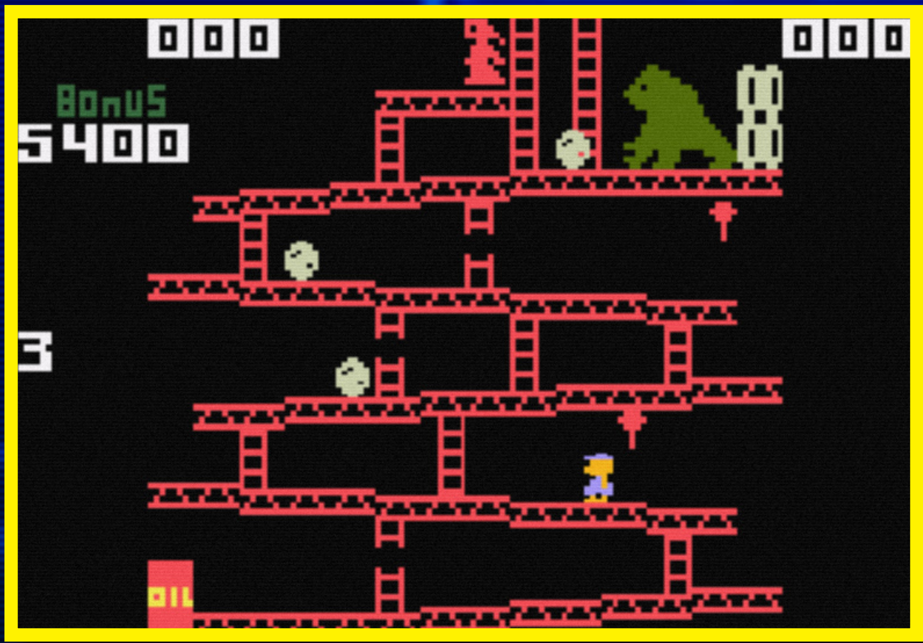
Ogni volta che gioco o semplicemente osservo questa versione di Donkey Kong, penso che la LEGO, la famosa azienda produttrice dei mitici mattoncini da costruzione, sia stata più volte sul punto denunciare l'Atari per "plagio virtuale" dei propri mattoncini.
Infatti la versione del titolo Nintendo, sullo schermo del piccolo VCS 2600 dell'Atari, dà tutta l'impressione di una riproduzione sommaria dell'arcade di DK, realizzata proprio con i mattoncini della Lego, compromettendo già a prima vista il giudizio da parte del videogiocatore, il quale si ritrova un Mario realizzato in maniera sproporzionata, una Pauline perennemente immobile e mal riprodotta... ma, quel che è peggio, Kong non sembra neanche più lui, ma una sorta di alieno marrone che nella parte alta dello schermo si agita senza un'apparente ragione.
Per l'Atari 2600 sono previsti solo due stage, The Gilder e Rivets, ovvero l'equivalente del primo e l'ultimo del coin-op, che si alternano ripetutamente all'infinito. Ma se almeno il primo stage, nonostante la scarsa definizione grafica, ricrea sufficientemente l'aspetto originale del gioco non possiamo dire altrettanto dell'ultimo, in quanto la disposizione dei ripiani e delle scalette è completamente differente da quella del cabinato Nintendo; inoltre, le fiammelle dello stage "Rivets", non seguono alcuna routine di movimento logico ma "danzano" a destra e a sinistra di ogni ripiano su cui dovremo smontare i giunti di supporto... ed è un situazione abbastanza frustrante, in quanto bisogna avere dei nervi saldi e un tempismo perfetto per riuscire a saltare sui predetti giunti.
La giocabilità comunque è decisamente buona ed accettabile sotto tutti i punti di vista: Mario risponde bene ai comandi, le collisioni sono programmate ottimamente e con un po' di dedizione non è per nulla un gioco impossibile.
Inutile dire che, a causa della scarsa memoria a disposizione, i programmatori hanno pensato bene di privare questa conversione anche delle scene d'inizio e di fine gioco.
Una conversione davvero ridotta all'osso, dove anche gli



14 - La "LEGOsa" ma giocabilissima versione Atari 2600 VCS.

effetti sonori sono stati limitati a dei “beep” e qualche brevissimo jingle, ma che se non si hanno troppe pretese può essere oggetto di divertimento ripensando ai tempi andati, dove già avere una console come il VCS 2600 dell’Atari dava la sensazione di possedere una sala giochi in casa… per coloro che non avessero visto la Colecovision ovviamente.

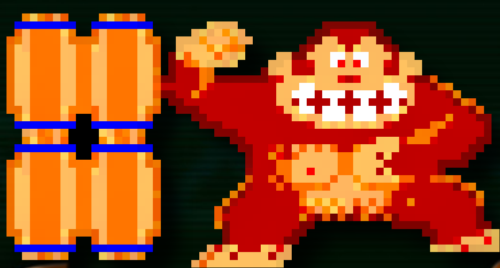
VOTO 56%



15 - Blocchettosa, ridisegnata, ma molto giocabile, Donkey Kong per la console Mattel Intellivision.

Mattel Intellivision

Con la speranza di risollevare le sorti dell’Intellivision e di compensare il fatto di essersi fatta soffiare la licenza Nintendo di Donkey Kong dalla Coleco, la Mattel affida la realizzazione della propria conversione proprio a quest’ultima, credendo quantomeno in un minimo di miglioramento e nelle capacità della Coleco stessa. Ma la Mattel ingenuamente non capiva di aver chiesto ad una giovane tigre affamata di non mangiarla viva! Infatti la versione Intellivision, graficamente, è quanto di più brutto possa vedersi su di uno schermo.
Anche qui sono previsti, come nell’Atari VCS, solo il primo e l’ultimo stage del coin-op, ma per quanto riguarda la disposizione grafica dei ripiani, la Coleco ha preso totalmente spunto dalla versione realizzata sulla propria console, prevedendo quindi in entrambi gli stage la “mutilazione” di un ripiano e la posizione di Kong nel primo stage in alto a destra.
La scarsità di colori in tutto il gioco è disarmante, il primo stage è completamente rosso… talmente rosso che persino Pauline è tutta rossa mentre Kong, come nell’Atari, è completamente monocromatico (ma almeno qui è discretamente più definito), anche se più che un gorilla sembra un’enorme alieno. Nel secondo stage la situazione grafica non è che migliora di molto, in quanto dal rosso abbagliante si passa ad un blu deprimente, dove Pauline cade in una vistosa depressione diventando blu anch’essa.
E Mario? Pensavate che me ne fossi dimenticato? Io no di certo, ma quelli della Coleco sì, perché il personaggio principale tutto sembra tranne che Mario; a prima vista infatti assomiglia più a un bambino con un cappellino, calzoni corti e gambette scoperte. Sembrerebbe insomma che questo DK per Intellivision sia completamente da dimenticare, eppure credo che la cosa più importante sia stata ottimamente rispettata, com’è tradizione della console Mattel: la giocabilità. Escludendo infatti la grafica dal tremendo impatto visivo, una volta iniziato a giocare si nota che la risposta ai comandi è ottima e che le collisioni sono perfette; Kong lancia i barili secondo una certa logica, mentre nel secondo stage le fiammelle sembrano volerci ostacolare con un certo criterio salendo e scendendo nei vari ripiani.
Certo, come nella versione Atari VCS due soli stage compromettono molto la longevità del gioco e, nonostante l’ottima giocabilità e con

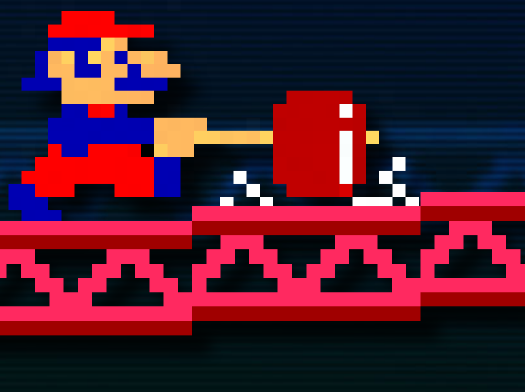


soli quattro livelli di difficoltà, non si offre una grande varietà di quest'ultimo.
Il suono non sfrutta minimamente le capacità sonore del generoso chip audio della General Instruments, con una resa persino peggiore dell'Atari 2600.
Davvero un peccato se pensiamo che l'Intellivision è capace di ben altre prestazioni, ma alla fine era lo scotto da pagare per aver affidato, per questioni di marketing "affrettato", la programmazione di DK proprio alla Coleco, che ovviamente aveva tutto l'interesse a far emergere la propria console gettando ombra su quella della Mattel... peccato davvero!

Voto 55%

sofferto del classico "anello mancante". Quando pensiamo infatti al Vic-20 come a una macchina incapace di riproporre dei videogiochi che mantengano la stessa giocabilità e lo stesso carisma delle versioni originali da sala, ecco che il piccolo Vic è lì pronto a sorprenderci con qualche "miracolo" della programmazione.
Mi stavo infatti accingendo, con un certo scetticismo, ad inserire la cartuccia di Donkey Kong nel mio Vic-20 e, convinto di ritrovarmi davanti a un gioco pessimo, all'accensione della macchina ho invece notato subito una grafica semplice ma gradevole e ben realizzata, nonostante la scarsa definizione grafica di questa macchina.

MOS 6560 che, nonostante l'aspetto grossolano e con pochi colori, riesce a riproporre nella sua totale integrità il coin-op della Nintendo.
A ragion del vero di quanto sto dicendo, c'è da sottolineare finalmente la presenza di tutti e quattro gli stage dell'arcade originale, non solo, della versione USA ne è stato rispettato persino l'ordine di visualizzazione già sopra citata.
Andando più nel dettaglio, Mario è stato riprodotto fedelmente anche in una sola



Commodore Vic-20

Credo che se il Vic-20 non fosse esistito, probabilmente l'evoluzione informatica nonché videoludica avrebbe



16 - Pochi colori, bassa definizione grafica, ma una conversione giocabilissima e ben riuscita.

Questa volta la realizzazione di questa conversione è per mano di Atari, che ha saputo fare un uso saggio della bassa definizione grafica nel "multicolor mode" previsto dal chip

manciata di pixel e Kong è stato magistralmente definito con tanto di animazioni anche se, in questa versione per il Vic-20, il grosso scimmione questa volta ha un aspetto ben più sinistro.
Ogni aspetto originale è stato inserito nel gioco sebbene con gli opportuni limiti grafici: i barili si muovono con una certa fluidità, Pauline è stata ben rappresentata anche con qualche decina di pixel, Kong oltre a lanciare i barili mostra di tanto in tanto dei segni della sua virilità battendo i pugni sul petto e il tutto - anche se con pochi frame di animazione - è molto ben curato. La giocabilità e il gameplay sono sostanzialmente riconducibili all'originale, anche se l'esecu-

zione del gioco è un tantino troppo veloce, il che induce il giocatore a fare molta più attenzione, nonché a finire il gioco in brevissimo tempo. Fortunatamente non serve una precisione maniacale per saltare gli ostacoli o per passare da una piattaforma all'altra, rendendo del tutto accessibile il gioco anche a chi non smanetta molto con il Joystick, nonostante tutto questo porti ad una difficoltà leggermente più elevata.
A coadiuvare l'atmosfera dell'arcade originale ci pensa il comparto sonoro che riproduce fedelmente tutte le situazioni del coin-op. Sono state inoltre mantenute persino le sequenze di inizio e di fine storia, solo che per vedere quella iniziale è necessario attendere qualche istante dalla schermata di presentazione per far sì che parta l'animazione demo del rapimento di Pauline; mentre invece la scena finale si potrà osservare, come di consuetudine, alla fine del quarto stage in ogni suo dettaglio.
Sembra che questa volta (parliamo del 1983) l'Atari si sia dimostrata una valida software house, dove le "povere" capacità grafiche e sonore del piccolo Vic-20 sono state sfruttate al meglio, richiedendo però un supporto hardware di ben 32Kbyte di memoria RAM, ovviamente integrati nella cartuccia.
Quello che posso dire però, è che per i veri amanti e appassionati del Vic-20 questo prodotto può anche avere una certa valenza nel mercato amatoriale, ma se trovato ad un prezzo ragionevole state tranquilli che vale ogni soldo speso, perché oltre alla preziosità e alla rarità, questo titolo può ancora oggi regalare qualche ora di divertimento e di sana sfida "arcade", fattore molto raro da trovare in macchine "povere" come il Vic-20, ma è anche vero che questo piccolo gioiellino della Commodore, quando ben equipaggiato, ha di che dimostrare ancora oggi.



16 - Pochi colori, bassa definizione grafica, ma una conversione giocabilissima e ben riuscita.

Voto 78%

Nintendo NES

Donkey Kong sbarca sull'8-bit della Nintendo nel 1983 e, per quanto mi riguarda, è un mezzo fallimento… non tanto per la giocabilità (che è bene o male la stessa del coin-op), ma per i vari tagli effettuati che ritengo inaccettabili per un gioco Nintendo sulla propria console ufficiale.
Prima di tutto mancano completamente l'introduzione e le sequenze tra un livello ed il successivo, in cui Kong acchiappa Pauline e - utilizzando la scala - sale verso il quadro successivo (meno male che è rimasta almeno la testata finale). Come se ciò non bastasse, solo tre dei quattro livelli sono stati convertiti: manca infatti la 'Pie Factory'. Per il resto, grafica e sonoro sono di ottima fattu-

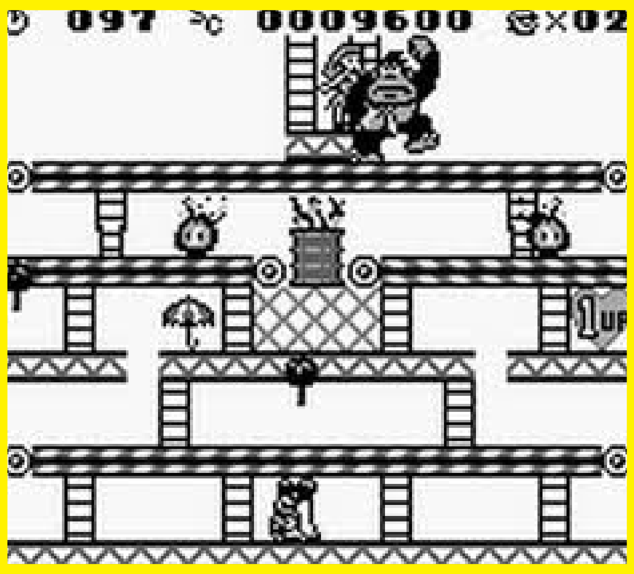
ra ma ciò non basta a riabilitare completamente il titolo, che risulta monco di molte delle caratteristiche del gioco originale.
Leggendo le altre mini recensioni di questo speciale, avrete notato che la stessa sorte è toccata a molte delle versioni a 8-bit ma, se su quei sistemi il fatto poteva essere accettabile, qui non lo è assolutamente. Su una console che ha ospitato titoli inarrivabili (per i tempi) come Super Mario Bros. e relativi seguiti, qualcosa di più si doveva e si poteva fare (nonostante la sua giovane età).

Assegnare il voto finale è stata una vera e propria maratona che mi ha costretto a consultarmi con alcuni membri della redazione per cercare di sbrogliare la matassa. Io l'avrei stroncato nettamente, ma i colleghi mi hanno convinto che in fondo ciò che c'è è fatto bene ed è tecnicamente ineccepibile, tanto da rasentare la perfezione dal punto di vista del fatto-re conversione. Per questo (e solo per questo) ho optato per la sufficienza nonostante il grande rammarico per una conversione che sull'hardware del piccolo Nintendo avrebbe potuto rasentare l'ottimo!

Voto 60%

Nintendo GameBoy

Donkey Kong arriva sul piccolo portatile della Nintendo nel 1994 e lo fa in grande stile proponendo un gioco rinnovato nella grafica e nel gameplay, adattando le meccaniche ormai desuete ai gusti dei nuovi giocatori sempre più esigenti. Come sempre, l'operazione della grande N è ineccepibile grazie alla presenza del sempreverde Mario, (una garanzia di successo) ed al ripescaggio di un gioco storico in grado di attrarre la folta schiera di nostalgici che si andava già allora formando. Il primo elemento che salta all'occhio è ovviamente la grafica, carina e definita, fortemente ispirata a quel Super Mario Land II che aveva raccolto diversi proseliti appena un paio d'anni prima.
Il gioco propone inizialmente i quattro livelli originali, che dovranno essere affrontati per "donare" al gorillone l'ormai mitica capocciata. A questo punto arriva il colpo di scena: mentre Mario e Pauline sono lì lì per abbracciarsi sul piano più alto del grattacielo, Kong si riprende, fa crollare l'impalcatura, afferra al volo la bella con cui fugge e lascia che sia Mario a sbattere il testone al suolo.



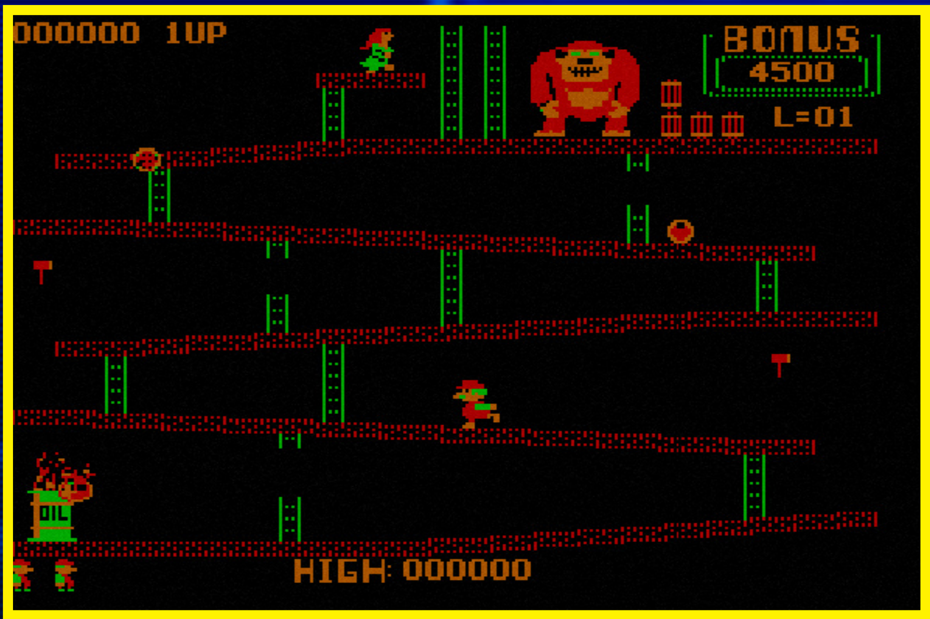
18 - Lo stage "Pie Factory" in tutto il suo fascino monocromatico del Gameboy



19 - Uno dei numerosi stage aggiunti nella versione per il piccolo "cucciolo" Nintendo.

Appena il baffuto idraulico si rende conto dell'accaduto, si lancia all'inseguimento del plantigrade per salvare l'amata; un inseguimento lungo ben 97 livelli (per un totale di 101 quadri differenti!!).
Nei nuovi livelli il gameplay cambia, essendo lo scopo finale quello di recuperare la chiave che apre la porta per il quadro successivo. Gli scenari aumentano di dimensione, necessitando in alcuni casi di scrolling sia verticale che orizzontale, e l'eroe acquisisce nuove abilità, come quella di cadere da grandi altezze senza perdere una vita per l'impatto o quella di eseguire balzi di maggiore altezza (queste nuove capacità sono disponibili fin dai livelli iniziali). Ogni quattro livelli, come da tradizione, Mario si trova ad affrontare Kong in duelli all'ultimo barile avvicinandosi ogni volta alla bella Pauline per vedersela poi riportare via dal peloso scimmione. Al termine della tenzone, sarà possibile salvare i progressi e accaparrarsi alcune vite extra tramite una simpatica slot-machine. Gli sberleffi tra i due protagonisti prosegue fino all'ultimo livello, in cui Mario si scontrerà, letteralmente, faccia a faccia con il gorilla per raggiungere finalmente l'amata pulzella. Stanco di prendere mazzate, Kong, si redime ed il gioco si conclude con un abbraccio tra i due rivali ormai diventati grandi amici, come da politica buonista della Nintendo (anche Mario, nemesi dell'idraulico più famoso del mondo, è in fondo un bonaccione!!).
Donkey Kong per il piccolo 8-bit della Nintendo, noto anche come Dokey Kong '94, è il primo gioco a sfruttare appieno il Super Game Boy, periferica da connettere al Super Nintendo per giocare ai giochi GB, facendo bella mostra di grafica colorata e di sonoro migliorato.





20 - Grafica stilizzata per la versione Atarisoft per MS-Dos, ma giocabilità alta da rivivere abbastanza l'arcade.

Valutare questa versione di DK in uno speciale dedicato alle conversioni del coin-op, è alquanto complesso: il gioco è fantastico, bello da vedere, da sentire e da giocare ma si discosta talmente dall'originale da essere di fatto un gioco a sé stante, una vera e propria riscrittura in chiave moderna di un classico del passato. La valutazione finale tiene conto di tutti gli aspetti e di tutte le innovazioni che vi ho illustrato, ed è in minima parte dettata dal famigerato "fattore conversione"...

Voto 80%

PC MS-Dos

Donkey Kong, dilapidatore delle mie fortune giovanili, arriva sugli schermi dell'amato PC nel lontano 1983. In quegli anni le prestazioni grafiche e sonore dei sistemi MS-DOS erano accettabili per le normali attività d'ufficio, ma assolutamente insufficienti per permettere conversioni da coin-op di livello adeguato. Donkey Kong non fa eccezione: i quattro colori della CGA ed il flebile brontolio del beeper interno non riescono in alcun modo a rendere giustizia ai fasti del gioco da sala. Ciò nonostante, il lavoro

svolto da Atarisoft e Nintendo è più che dignitoso visto che permette ai bistrattati utenti PC di assaporare l'ottima giocabilità del titolo arcade. I livelli sono stati riprodotti tutti, a differenza di alcune versioni per console ben più blasonate, e vengono presentati nello stesso ordine dell'edizione americana del coin-op. Ad onor del vero, devo sottolineare l'assenza della sequenza iniziale, in cui il gorillone inizia la sua scalata dell'Empire State Building (è però presente l'esilarante sequenza della capocciata), ed il numero minore di piani che compongono il primo livello. Si tratta in ogni caso di difetti marginali che non minano assolutamente la giocabilità, che si attesta comunque su dei buoni livelli.

Alla luce di quanto detto, dare un voto a questa versione è assai complesso: visto fianco a fianco con il coin-op, la valutazione non può che essere insufficiente ma, collocato nel mesto panorama dei giochi PC, riesce a brillare per la sua spiccata giocabilità arcade.

Dopo una lunga riflessione, questo è il verdetto ...

Voto 65%

PS: Il gioco funziona perfettamente con il DosBox avendo cura d'impostare il numero di cicli ad un valore compreso tra 300 e 400 ... in caso contrario i barili schizzeranno alla velocità della luce!!

Apple II / IIe / IIc

Prima d'affrontare questa versione dedicata alla macchina di Steve Jobs, voglio darvi due vive raccomandazioni: per prima cosa, abbassate il volume dell'audio perché vi farà saltare dalla sedia per quanto sia stato impostato alto, mentre la seconda raccomandazione è quella di procurarvi un joystick perché giocare con la tastiera è un'agonia continua, in quanto nel momento in cui premiamo un tasto per direzionare il nostro personaggio dobbiamo premerne un altro per fermarlo, poiché il computer non vede lo "status zero" della tastiera e quindi anche se alziamo il dito dal tasto, rimane l'ultimo input memorizzato. Questo in termini pratici si tramuta in una giocabilità quasi im-



21 - Conversione diretta da quella per MS-Dos, ma sufficientemente valida per L'Apple II.



22 - Pittoresca e grossolana versione Atari per il Commodore 64 che nel 1983 faceva discretamente il suo dovere.

possibile, mentre non esiste questo "peccaminoso" inconveniente se utilizzate un joystick, dove nel momento in cui non tocchiamo la levetta il personaggio si ferma.
A premessa fatta, passiamo al gioco vero e proprio iniziando col dire che la grafica è stata completamente ridisegnata, sia per quanto riguarda i personaggi che il fondale. Questa conversione fu affidata ai programmatori dell'Atari, i quali decisero d'ispirarsi in parte a quella della Colecovision, con Kong che si trova sulla destra e non sulla sinistra.
Gli stage totali che si susseguono e si ripetono sono gli equivalenti 1 – 3 – 4 a quelli del coin-op, che si alternano secondo una sequenza per livello molto simile a quella della versione USA del cabinato originale.
Come sequenza animata, è stata inserita solo quella finale, dove Kong precipita nel vuoto dopo aver superato l'ultimo stage.

I colori sono gradevoli e scelti con accuratezza, ma si cela in agguato dietro l'angolo un caotico effetto "colour clash" quando più oggetti mobili si sovrappongono al fondale. Nonostante questo la giocabilità (se si usa il joystick) è altissima, con una difficoltà calibrata da rendere accessibile questa versione di DK anche ai meno esperti, con una velocità d'esecuzione ottima, che accenna raramente a qualche lievissimo rallentamento nelle situazioni più affollate.
Davvero niente male per un computer progettato in un laboratorio improvvisato all'interno di un box auto! (http://apple2history.org/history/ah02/)

VOTO 67%

Commodore64 (x2)
Atari 1983
Ocean 1986

Come spesso è accaduto in passato per il piccolo ma glorioso Commodore 64, l'abbondanza è sempre stata una costante per quanto riguarda la produzione di software, tant'è che spesso giochi e utility erano plagi repentini l'uno dell'altro.
E' proprio il caso di Donkey Kong, dove l'arcade Ninten-



23 - Il "Pie Factory" sul C64, l'agognato secondo stage di Donkey Kong, che in molte conversioni è stato "mutilato".

do si è visto ospitare negli integrati del gioiello di Tramiel per ben due volte.
Nel 1983 la Nintendo, forte e sicura del suo successo, affidò la programmazione del suo beniamino peloso alla Atari ma, caso strano , la casa americana non risulta ufficialmente la sviluppatrice di questa conversione, probabilmente per una questione di immagine della Nintendo of America o forse per questioni di contratto, sta di fatto che il nome Atari (a differenza della conversione per Vic20), non risulta in nessuna schermata di questa prima trasposizione sul Commodore 64 di Donkey Kong.
Parlando del lato tecnico, grafico e sonoro, si può dire se prima siete stati abituati all'orientamento verticale dello schermo di Donkey Kong integrato nel coin-op, questa volta rischiate di avere una distorsione visiva non appena i vostri occhi carpiranno le prime immagini della versione C64.
Infatti la grafica sembra allungata in ogni dettaglio in senso orizzontale, come se gli sviluppatori avessero cercato di conservare la definizione grafica originale in quella multicolor del C64, che come si sa prevede il dimezzamento della risoluzione orizzontale da 320 a 160, creando un aumento della scalettatura nelle immagini. In questo caso tutti i personaggi principali, Kong, Jumpman e la stessa Pauline risultano orizzontalmente e sproporzionatamente allargati, dando complessivamente la sensazione di giocare con uno schermo schiacciato rispetto all'arcade originale. I colori sono un po' alterati e spesso rischiano di stancare la vista disorientando il giocatore.



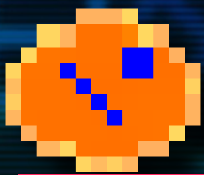
24 - Donkey Kong 87 della Ocean, riproduzione arcade-style davvero riuscita sul Commodore 64.

Ma tralasciando il sistema grafico adottato, bisogna dire che la giocabilità resta pressoché la stessa, con l'unica differenza che la velocità di gioco non rispecchia le dimensioni sproporzionate dei personaggi, soprattutto Jumpman, che sembra muoversi troppo lentamente rispetto a tutto il resto. La risposta dei comandi però è perfetta come il sistema di collisioni.
Sono presenti tutti e quattro gli stage e la loro sequenza (da buona americana quale è l'Atari) è identica alla versione USA dell'arcade. Le sequenze iniziali e finali sono state riprodotte abbastanza fedelmente, mentre il sonoro per quanto ci si sforzi non con il i modulatori di frequenza del SID, l'assenza della forma d'onda quadra non permette di sviluppare il sound-type dell'arcade.

Un prodotto che nell'83 ha dato discrete soddisfazioni ai possessori del Commodore 64 amanti di questo originale arcade ma che lasciava comunque dietro se una sorta di piccolo vuoto... ovvero, nella vastità di software già esistente per questa macchina, questa versione Atari di Donkey Kong, nonostante tutto, non rilasciava al giocatore le stesse emozioni del coin-op, ma più che altro quella sicurezza e quasi fierezza di pensare o dire "io ho questo gioco", come era solito pensare di molte conversioni per il C64.

La "canzone" però cambia nel 1986, quando la Ocean decide di acquisire i diritti Nintendo per sviluppare le conversioni di Donkey Kong anche per altri sistemi ignorati fino a quel momento, come Zx Spectrum, Amstrad CPC e naturalmente MSX. Ma una volta sviluppato le conversioni per questi sistemi, non passò molto tempo che la Ocean decise di sfruttare ulteriormente i diritti concessi dal colosso nipponico per sviluppare un'ulteriore versione di Donkey Kong anche per il Commodore 64, che facesse fronte alla versione un po' grottesca realizzata dalla Atari: questa nuova versione venne chiamata Donkey Kong 87, per distinguerla da quella già esistente.



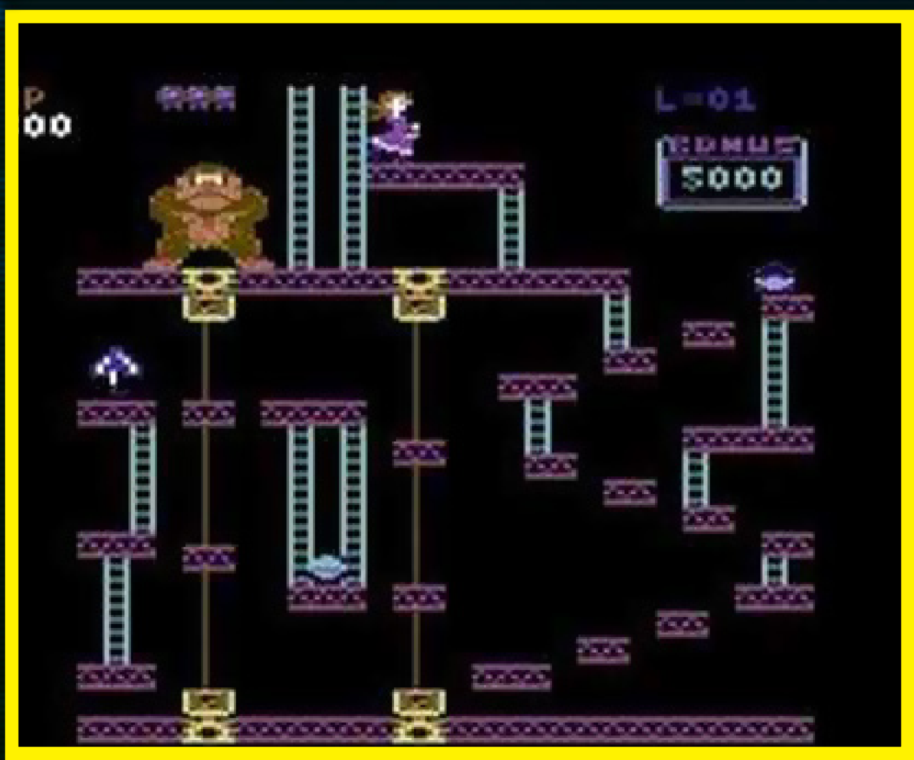


Ed ecco dunque nuovamente apparire sullo schermo del piccolo "64", lo scimmione con una rinnovata veste grafica intento a rapire per la seconda volta Pauline e cercare vendetta su Jumpman per la tremenda caduta nel vuoto che ha fatto a causa sua.

Questa volta l'aspetto grafico fa davvero il suo effetto, dove nonostante la ridotta risoluzione grafica nella modalità multicolor del C64, tutto assume forma e colori del rispettivo arcade e soprattutto le proporzioni!

Infatti già dalle prime battute, con la scena della ormai storica scalata di Kong sul grattacielo, ci si rende subito conto che questa volta i programmatori hanno deciso di dare al giocatore, già dal primo impatto, la sensazione di rivivere il coin-op, dove i vari stage rispecchiano graficamente sin nei dettagli, la controparte arcade e sia Kong che Jumpman hanno finalmente le loro proporzionate dimensioni rispetto a tutto il resto dello schermo di gioco.

Anche in questa nuova versione sono presenti tutti e quattro gli stage, ma questa volta è stato rispettato l'ordine di successione della versione giapponese dell'arcade, mentre la velocità di esecuzione è complessivamente proporzionata all'aspetto grafico globale, molto simile all'originale; la risposta ai comandi è ottima, mentre le collisioni sono perfette al pixel... forse anche troppo perfette. Questa perfezione eccessiva infatti si fonde con un paio di bug che ho avuto modo di appurare durante una intensa partita analitica: il primo di questi lo si trova nel secondo stage, il "pie factory", dove una volta arrivati sulle scalette "retrattili" che precedono l'ultimo ripiano, nel caso in cui Jumpman vi si trovi sopra e la scala è appunto retratta, questa il più delle



25 - Donkey Kong 87, The Elevator, perfettamente riprodotto anche se con qualche piccolo bug.

volte si blocca senza più estendersi, impendendoci di risalire fino in cima e concludere lo stage, anzi spesso questo da agio alle fiammelle di raggiungerci sulla scaletta e farci capitolare inesorabilmente. Il secondo bug accertato l'ho notato soprattutto nel terzo stage, "the elevator" dove un problema di collisioni prevede che i salti da una piattaforma all'altra devono essere perfetti, cercando di evitare di saltare col rischio di sbattere lateralmente su un'altra piattaforma, altrimenti il computer interpreterà l'azione come un salto nel vuoto facendoci perdere inevitabilmente ed erroneamente una vita.
Sono due bug piccoli ma fastidiosi, che però se tenuti a mente possono essere tranquillamente evitati e rendere il gioco divertente e far rivivere in pieno l'arcade, inoltre non vi è stato alcun taglio di sorta sia per quanto riguarda le scene animate di intermezzo e di fine, tantomeno nei dettagli dislocati nei vari stage come oggetti, martelli e quant'altro .
Insomma Donkey Kong 86 è un titolo non proprio perfetto ma che sul piccolo Commodore 64 potrà riportare sugli schermi casalinghi il fascino originale e divertente del mitico cabinato arcade targato Nintendo.

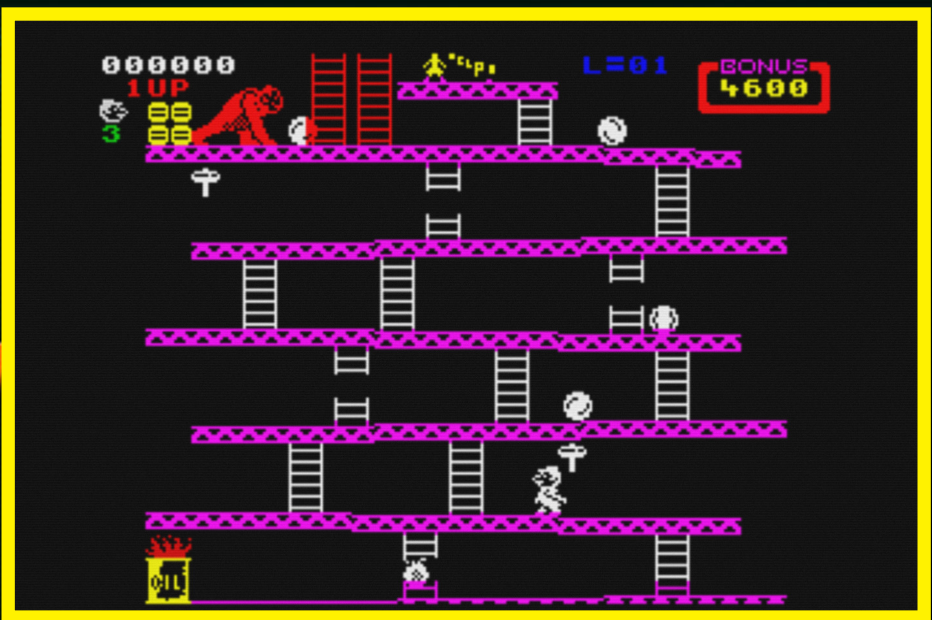


26 - Perfetta, vivace e colorata la conversione di Donkey Kong per Amstrad CPC.

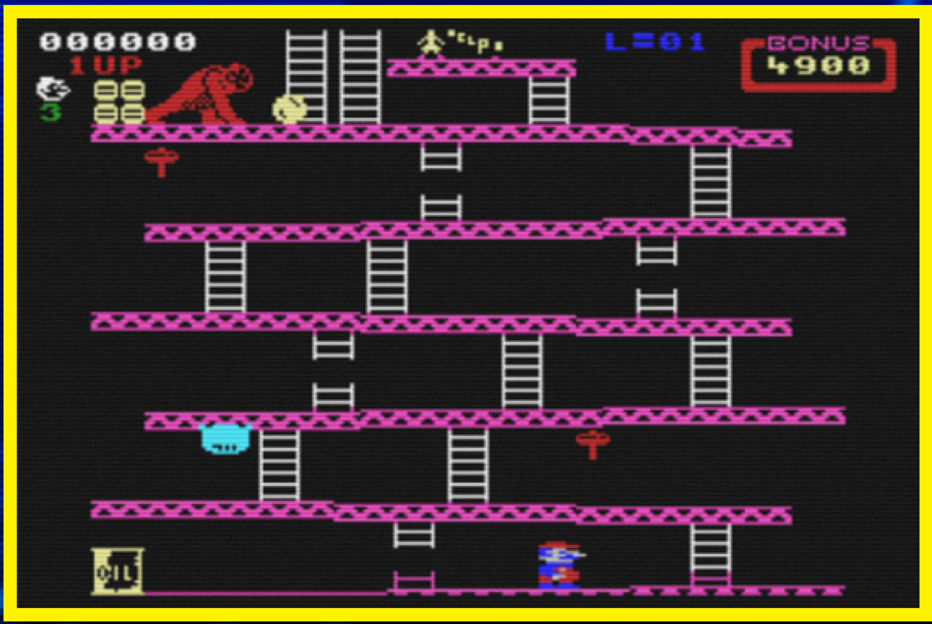
VOTO Atari 78%
VOTO Ocean 87%

Amstrad CPC

Se all'epoca della sua pubblicazione avessi avuto occasione di dare uno sguardo alla versione di Donkey Kong per la gloriosa macchina di Alan Sugar, l'Amstrad CPC, credo che la mia mente sarebbe stata invasa da uno sciame di dubbi, ripensamenti e rimpianti nel non aver fatto mia questa fantastica macchina.
Di fatto, la conversione ad opera sempre della Ocean nel 1986, è davvero ben riuscita, anche se ad onor del vero, sembra una copia carbone di quella realizzata per il Commodore 64, ma con un complesso cromatico maggiore e molto più vivace (si sa che una delle pecche del Commodore 64 è proprio la



27 - Jumpman non si sente troppo a suo agio nei 48k dello Zx Spectrum, e ne paga le conseguenze con una elevata difficoltà.



28 - La deludente, frustrante ed irritante versione MSX 1...

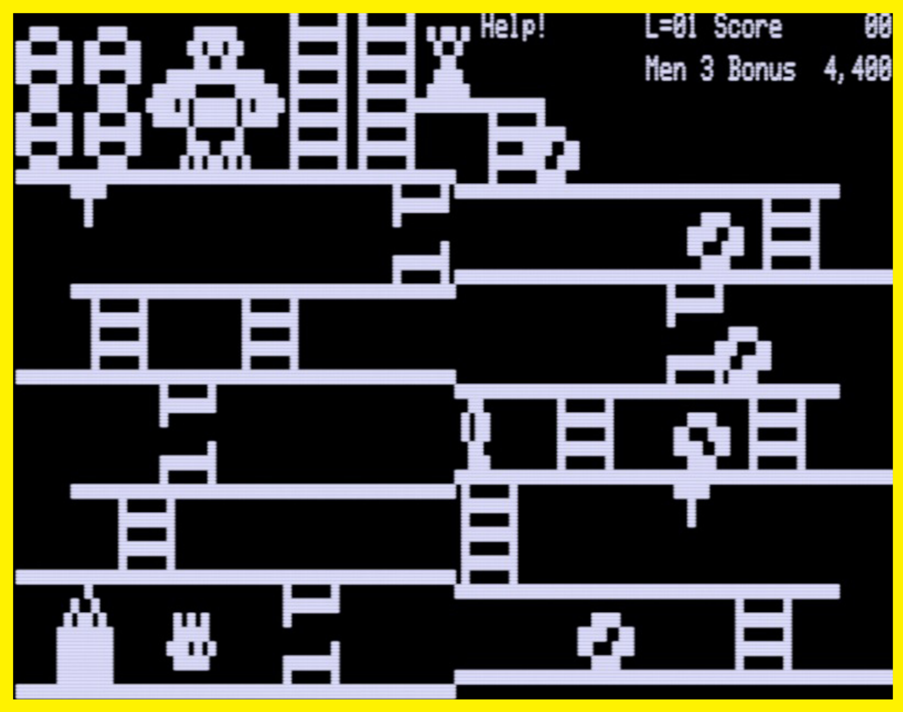
mancanza di una palette vivace di colori) un suono molto più fedele, che rende questa versione anche migliore di quella del C64, rimarcando in maniera anche più convincente la versione arcade.
Anche qui sono presenti tutti e quattro gli stage, riprodotti in ogni singolo dettaglio, con l'ordine di successione identico al coin-op in versione giapponese, con una giocabilità davvero elevata ed una velocità di esecuzione davvero sorprendente anche nei momenti affollati, considerando poi che l'Amstrad CPC non possiede sprite hardware.
Purtroppo però della versione C64, l'Amstrad ne eredita anche i due piccoli bug riferiti al secondo e sterzo stage, a cui per la loro descrizione rimando il lettore alla apposita sezione dedicata a Donkey Kong per il Commodore 64.
Durante la fase di gioco, graficamente si notano dei piccolo effetti di "color clash" quando vari personaggi o oggetti mobili si sovrappongono alla grafica del fondale; ma è un dettaglio irrisorio che non compromette assolutamente il giudizio grafico, tantomeno quello della giocabilità che resta sempre alta in ogni situazione.
Il reparto sonoro questa volta c'è e con una riproduzione anche abbastanza fedele del'Coin-op, in quanto il chip audio montato sull'Amstrad coc, un General Instruments, con la sua sola onda quadra riesce a generare suoni finalmente simili all'originale .
Un prodotto più che valido, soprattutto in mancanza di altro, ma che farà avere agli utenti Amstrad emozioni e sensazioni proprie dell'arcade originale.

VOTO 70%

ZX Spectrum

La versione DK per Spectrum uscì sul mercato nel 1986 da parte della Ocean su licenza Nintendo, molto in ritardo rispetto alle altre versioni, ma insieme alla versione per il C64.
La conversione a livello grafico cerca di avvicinarsi quanto più possibile al coin-op, il color clash tipico dello Spectrum non disturba eccessivamente, le animazioni sono fluide e senza incertezze. La musica e gli effetti sonori sono riprodotti fedelmente sulle versioni 128k, mentre per la versione 48k il povero buzzer fa quello che può con onore. Gli schemi del gioco sono quattro e sono una riproduzione fedele del coin-op. Quello che non convince, purtroppo, è l'eccessiva difficoltà che accompagna tutto il gioco. Le animazioni sono molto belle da vedere, ma quando Mario sale sulle scale subisce un leggero rallentamento nella parte finale della suddetta scala, quanto basta perché gli avversari o i barilotti ci tocchino con la conseguente perdita di una vita (e ne abbiamo solamente tre). I salti devono essere precisi al millimetro, inoltre se si prende il martello e non lo si posiziona perfettamente sopra gli avversari o il barile, si subisce l'inevitabile morte; non esiste una scala di difficoltà progressiva, logicamente dopo qualche partita subentra la frustrazione e





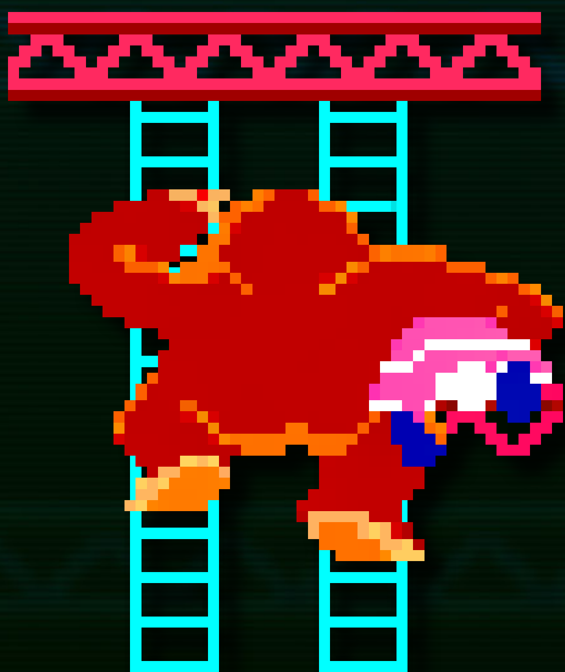
29 - La spartana ma giocabilissima versione di DK per TRS-80

la voglia di resettare il tutto, un vero peccato, arrivare al quarto schema richiede una pazienza superiore alla media.
Per lo Zx Spectrum alcune aziende crearono dei cloni di DK, infatti nel 1982 la C-Tech uscì con un clone chiamato Crazy Kong, nel 1983 Anirog uscì con Kong in versione 16K, e nello stesso anno Killer Kong della Blaby Computer, nel 1984 Wally Kong della Wailtone Software.

VOTO 50%

MSX 1

Quando si sente pronunciare la frase che i sistemi MSX non sono per tutti è assolutamente vero, sia per quanto riguarda i lati positivi che i lati negativi. Questo standard dalle interessanti prestazioni rende quantomeno orgogliosi i propri utenti i quali però spesso cadono in una sorta di rabbia e frustrazione mistica nell'osservare software che non sfruttano neanche un decimo del potenziale che la macchina "Microsoft" può dare. Credo fermamente che gli utenti europei MSX, siano di fegato forte per tutte le delusioni e gli orrori che le software house occidentali hanno collezionato per questo magnifico standard.
Purtroppo Donkey Kong ne è un palese esempio di quanto detto.
La Ocean sembra aver praticamente dimenticato i sistemi MSX durante lo sviluppo delle varie conversioni, ricordandosene solo alla fine, cercando poi di rimediare la lacuna con uno squallidissimo ibrido tra la versione per Zx Spectrum e l'aggiunta di sprite per rendere il gioco almeno in apparenza diverso dalla versione sviluppata sulla macchina della Sinclair.
Qualcuno potrebbe dire, "ma ci sono tutti i livelli e tutte le scene animate di inizio, intermezzo e fine...cosa vuoi di più?...non manca nulla e il gioco è carino!"...carino per lui! Ovviamente quel qualcuno non sa con che macchina ha a che fare (non penserete mica da queste parole che sono di parte, vero???).
Ma andiamo per ordine ed affrontiamo questa "via crucis" con calma.
Innanzitutto all'avvio del gioco si nota subito che la schermata del menù è identica a quella dello Spectrum, rappresentando già un campanello d'allarme sulla qualità della conversione; una volta eseguita la scelta di usare la tastiera o il joystick, basta premere il tasto azione/fuoco per trovarsi di fronte una grottesca scena di introduzione, dove un Kong piuttosto dimagrito scala il grattacielo su delle scale più grandi di lui...davvero triste. Dopodiché inizia il gioco vero e proprio...
Purtroppo le brutte sorprese non finiscono qui: la grafica





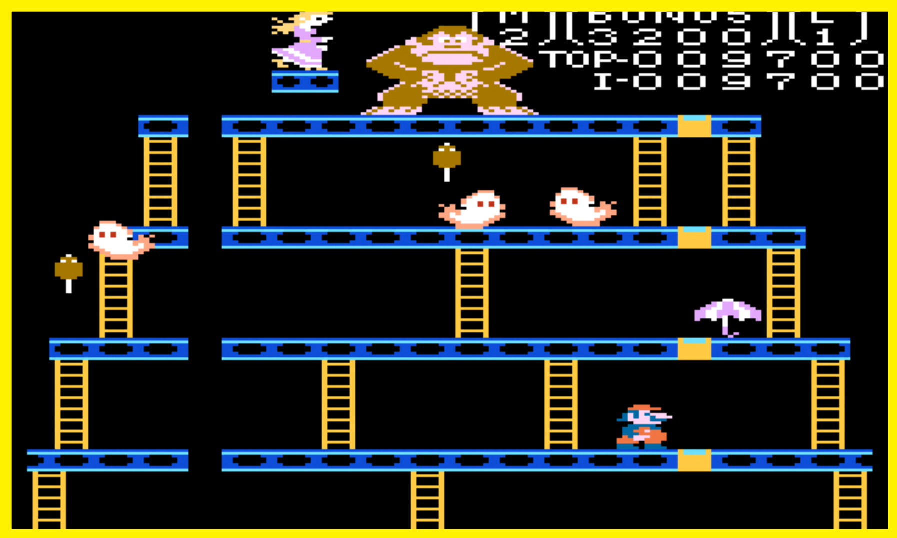
30 - Grezza graficamente, ma giocabilissima la versione per l'Atari 5200 e serie XE/XL.

grottesca e sproporzionata del fondale è del tutto identica alla versione Spectrum e quindi con uno scarso uso dei colori.
Inizio a giocare ma la resto sgomentato dal modo in cui Jumpman viene rappresentato, ovvero tre sprite sovrapposti in bassa definizione ed espansi con la funzione "magnify", per rendere il personaggio principale almeno più colorato; Jumpman si muove abbastanza velocemente e con moto proporzionato alla grottesca grafica, ma un'altra amara delusione colpisce il mio cuore MSXiano...i barili che lancia Kong non sono sprite hardware ma software, esattamente come nello Zx Spectrum, con tanto di effetto "colour clash", che fanno assumere il proprio colore nella zona in cui scorrono. Inoltre la combinazione sprite hardware (Jumpman) e quella software (barili e ostacoli vari), crea problemi seri al sistema di collisione; infatti le sproporzionate dimensioni di Jumpman non sono adatte ai piccoli salti che fa e per evitare i barili o saltare da una piattaforma all'altra è necessaria di una precisione maniacale o si rischia facilmente di capitolare.
Il suono è probabilmente la parte migliore del gioco ed è molto simile all'arcade originale.
Sinceramente non me la sento di descrivere altro perché una conversione simile può andar bene per una macchina compatta e semplice come lo Spectrum(senza offesa per il gioiello di Lord Clive), non di certo per una macchina prestante come un MSX 1. Infatti non dimentichiamo che questo computer ha un chip grafico dedicato di tutto rispetto, il TMS9918A, lo stesso montato anche sulla console Colecovision, la quale ricordiamo possiede una delle migliori conversioni di Donkey Kong e all'inizio della pubblicazione dei sistemi MSX, molti giochi sviluppati per Colecovision e Sega SG1000 venivano convertiti per il computer di Katsuhiko Nishi, dando dimostrazione di una qualità grafica decisamente superiore, per non parlare poi della fama della console Coleco detta "Arcade Quality Game".
Tutto questo per dire che sarebbe bastato importare la versione Colecovision per avere un Donkey Kong di valido anche sull'MSX. Ma come al solito i programmatori europei non hanno mai compreso le vere capacità di questo sistema dalle mille soprese..anzi al contrario le hanno sempre sottovalutate.
Una vera occasione mancata. Peccato!

VOTO 50%



31 - Realizzazione eccellente ma versione incompleta per l'Atari 7800...un vero peccato.



32 - Anche se con alcuni tagli, la versione per Atari 7800 garantisce uguale giocabilità del coin-op.

TRS-80

Tra i personal computer poco conosciuti in Europa, il Radio Shack TRS-80 fu un diretto concorrente in America dell'Apple II e del Commodore PET; ciò che stupì il mercato, nel 1977, fu l'integrazione della cpu nella tastiera, il registratore a cassetta separato, e la possibilità di collegarlo alla televisione, una soluzione adottata successivamente da molti vendor (Commodore in primis).
Nel 1982, Wayne Westmoreland e Terry Gilman crearono su questa macchina un porting di Donkey Kong (ovviamente non licenziato dalla Nintendo). In 4kb di memoria riuscirono a stipare i primi due livelli, che si ripetono ad una difficoltà maggiore. Grafica e sonoro sono spartani al 100%, ma la giocabilità è sapientemente dosata, come il grado di difficoltà. Stupisce il fatto che uno Zilog Z80 a 1,77mhz riesca ad essere veloce e a generare dei suoni. Ulteriore curiosità, il computer era dotato del Basic Microsoft.

VOTO 70%

Atari 5200/XL/XE

Che all'epoca l'Atari Soft si fosse data molto da fare, per riuscire a convertire decentemente in videogioco più gettonato della Nintendo, su molti sistemi, è un dato di fatto e lo confermano conversioni di qualità come quelle per il piccolo Commodore Vic20, ma di certo la società di Bushnell non si dimenticò dei suoi "pargoli". Come per il VCS 2600, anche il fratello maggiore, l'Atari 5200 riuscì ad avere nel proprio catalogo video ludico la sua conversione di Donkey Kong.
Diciamo subito che questa conversione, concettualmente, è stata sviluppata su un progetto ibrido che si ispirò tra la versione Colecovision e quella arcade americana. Infatti nel primo stage, Kong è a destra anziché a sinistra, a causa della mancanza dell'ultimo ripiano, mentre negli altri tre stage tutto è stato rispettato secondo il coin-op americano, compreso l'ordine di successione degli stessi stage.
La grafica è un po' grottesc, sufficientemente colorata, veloce e il tutto è stato praticamente ridisegnando, al punto che Jumpman non sembra neanche più lui. Le scene animate poi sono state tagliate tutte tranne quella finale, che comunque anch'essa non risulta completa. Vi sono alcuni piccoli effetti di "colour clash" da parte degli sprite che compongono i barili o altri ostacoli, nonché qualche sporadico sfarfallio da parte di altri ostacoli.
Quello però che rende sorprendente questa conversione è la giocabilità elevata che trasuda in ogni situazione, il livello di difficoltà equilibrato permette un approccio con questo titolo del tutto simile a quella originale, dove il giocatore riesce ad affrontare serenamente qualsiasi stage potendo contare su un gameplay pulito e privo di bug.
Il comparto sonoro è discretamente efficace e sicuramente migliore della versione per VCS 2600, rendendo tutto il contesto più gradevole e apprezzabile sotto ogni punto di vista.
Il supporto adottato è quello a cartuccia da 16 + 16 kbyte ed è compatibile con gli home computer della serie XE e XL, estendendo ulteriormente la possibilità di godersi questo titolo.

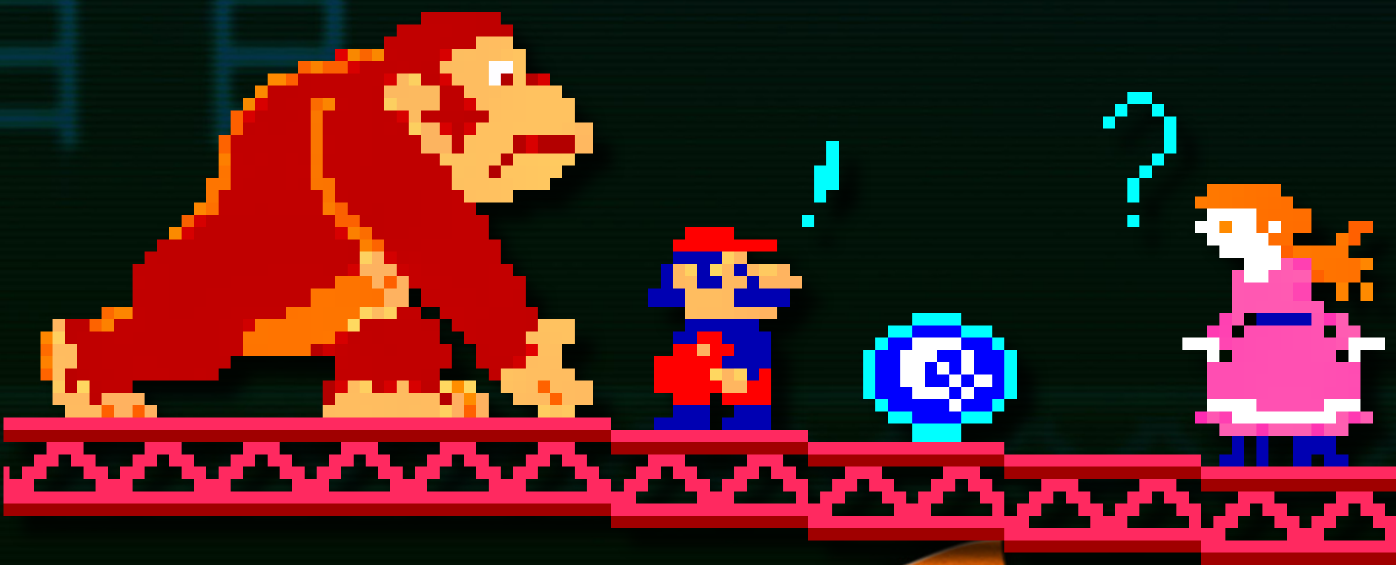
VOTO 76%

Atari 7800

Credo che qui siamo al colmo...non è possibile che nel 1988 con una console dalle elevate prestazioni come l'Atari 7800, un gioco come Donkey Kong venga convertito con tagli e mutilamenti vari da rendere questa conversione un autentico aborto. Risultati migliori sono stati ottenuti su macchine come il Vic 20 e lo ZX Spectrum che non eccellono di certo in prestazioni grafiche come un 7800, ma credo che qui la situazione sia più o meno simile a quella relativa alla versione per Nintendo NES.
Sono presenti solo tre stage, mentre l'unica animazione esistente è quella finale nel caso in cui si completi l'ultimo stage. In compenso Kong si agita molto in ogni stage dando continua presenza di se.
La grafica è molto simile alla versione Atari per il Commodore 64, adottando lo stesso sistema "multicolor mode", Jumpman anche se distorto è ben definito, così come Kong(sempre agitato in alto), Pauline e ogni altro elemento presente sullo schermo... della versione per la 5200 però, questa ne eredita l'alta giocabilità e il gameplay pulito e senza bug. La risposta ai comandi è perfetta e non si riscontrano indecisioni riproponendo in qualche modo la dinamica dell'arcade. Per quanto riguarda il sonoro invece si va a toccare un altro punto dolente, dove le pari prestazioni del VCS 2600 sono davvero fuori luogo su una macchina come la 7800, con suoni ed effetti striminziti del tutto inadeguati.
Sorvolando la valutazione audio, resta in ogni caso la delusione di avere fra le mani una conversione che poteva essere decisamente molto più apprezzabile, ma che per qualche strana ragione è stata oggetto di tagli e ridimensionamenti.
In un periodo come quello finale degli anni'80 dove nuove console e tecnologie avevano già superato la fase



33 - Grafica con qualità arcade davvero elevata per il piccolo 16bit della Texas Instruments. Peccato per alcuni tagli.



di lancio, non è accettabile una mancanza tale nei confronti di un titolo che rappresenta la scintilla di un'intera saga dove ancora oggi è più che mai immortale...errore imperdonabile.

Voto 65%

TI-99/4A

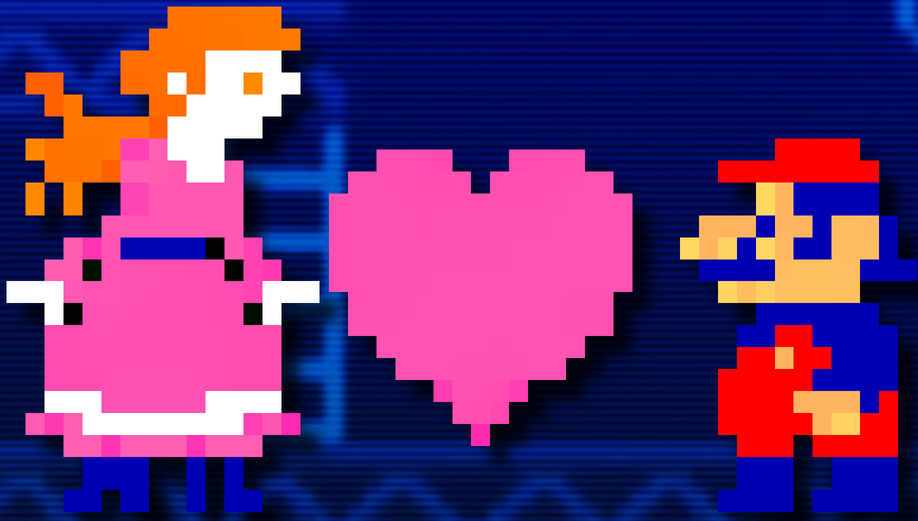


34 - Il quinto stage a "sporpresa" molto divertente e con un alto livello di sfida.

Per i leggendari utenti che in passato hanno avuto l'onore di porgere le proprie mani su questo primordiale computer a 16 bit, prodotto dalla immortale Texas Instruments, dopo l'aridità di software che ha infierito sul già triste destino di questa macchina, l'Atari Soft veniva vista come una luce profetica che addolcisse il lento ma inesorabile declino del piccolo TI-99.
Infatti la software house americana, decide di sfruttare quanto meglio possibile le capacità grafiche del piccolo 16 bit della Texas ins., dove il suo cuore grafico è ancora una volta l'ormai famoso TMS9918A, lo stesso utilizzato nella console Colecovision, ma incontra l'ostacolo più grande: quello relativo al rilascio limitato di informazioni da parte della stessa Texas Inst. Sulla CPU del TI-99, il TMS9900, che a causa di una "politica chiusa" adottata dalla multinazionale americana, rendeva ostile lo sviluppo di software da parte di terze compagnie, nonché costosissimi quelli prodotti dalla stessa Texas Ins.
Ed ecco che Donkey Kong si presenta sul TI-99 con tutte le potenzialità forse per essere una versione da superare anche la "Arcade Quality Game" della Colecovision, ma i numerosi tagli che questa versione ha subito sono quanto meno sconcertanti, poiché danno l'impressione di un qualcosa ancora in fase beta...e forse proprio per la mancanza di informazioni esaustive sull'hardware di questa macchina.
Mancano tutte le scene di introduzione, di intermezzo e finali, nonché le scimmiette che indicano lo stage da superare, Kong poi se ne sta fermo lì, immobile in alto sul grattacielo, a contemplare l'immenso con uno sguardo idiota perso nel vuoto, senza muovere un dito mentre i barili scendono verso Jumpman per volontà mistica. Ma analizzando il gioco in se, si



35 - Il Pie Factory, riprodotto abbastanza fedelmente all'arcade originale.



nota come il gameplay è stato conservato con la massima cura rispetto all'originale, in tutti e quattro gli stage; la grafica poi è stata riprodotta ancor più fedelmente della versione Colecovision, ma come ho accennato prima pecca di alcuni tagli. Infatti nel terzo stage, "the elevator", manca la molla gigante pazza che Kong getta nel vuoto per ostacolarci, mentre nel secondo stage "pie factory", le scalette retrattili sull'ultimo ripiano, sono state lasciate fisse.
La velocità di gioco è ottimale, ogni dettaglio grafico, seppur statico, è stato curato nei dettagli, mentre il sonoro è in realtà molto limitato a pochi effetti sonori, che rendono comunque un ricordo vago del coin-op.
La sequenza degli stage, manco a dirlo, rispecchia quella americana che renderà più longeva la voglia del giocatore di cimentarsi in questa arrampicata senza fine.
Il gioco viene distribuito su modulo SSS(Solide State Software) e rappresenta una ghiotta occasione per i collezionisti, in quanto rappresenta un pezzo a tiratura limitata. In ogni caso, nonostante i tagli è una conversione da avere assolutamente … soprattutto per i possessori del piccolo campione della Texas Instruments.

VOTO 70%

AMIGA

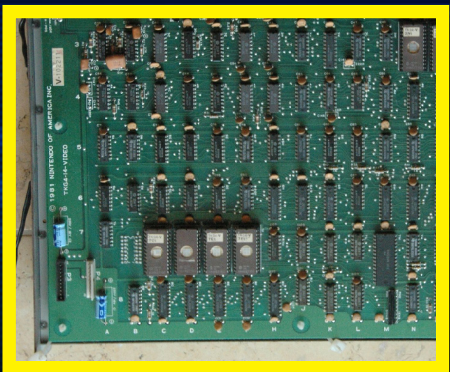
Scopro con piacere che anche sull'Amiga è arrivato l'arroti… no, volevo dire Donkey Kong, cosa dire della sua conversione? Beh, che ormai è stato convertito un po' ovunque e quindi avercelo anche su questa macchina non può che renderci felici. Rispetto all'originale inizio a dire che la grafica risulta ovviamente più schiacciata, ma è naturale viste le proporzioni dello schermo rispetto all'originale, e che magari i colori sono leggermente diversi. In genere i livelli sono rispecchiati come grafica e ritmo di gioco, anche la difficoltà è simile e gli schemi degli avversari sono abbastanza fedeli, qualche neo come la velocità un po' minore, la bassa definizione o la mancanza di qualche animazione come quella delle scalette che si allungano. Attenzione però: in questa versione, dove ritroviamo i quattro livelli fondamentali del gioco con tanto d'introduzione dove Kong rapisce la bella ma senza le scimmie contapiani, è stato inserito un quinto livello bonus al quale abbiamo accesso nel caso dovessimo prendere tutti i bonus sparsi per i livelli. Certo, non è molto, ma se amate il titolo anche un extra del genere è più che sufficiente, specie considerando che su alcune macchine la conversione si è persa qualche quadro. La parte sonora è fedele all'originale, infatti sembra campionata ma anch'essa è leggermente più lenta, diciamo per andare a tempo con il resto del gioco. In conclusione direi di poter essere soddisfatti, come conversione è dignitosa, ci si può ancora divertire ascoltando i jingle e le musichette 'accompagnamento e ovviamente giocando imprecando al minimo sbaglio con la buona difficoltà di una volta.

VOTO 80%

Gekido_Ken in collaborazione con tutta la redazione di

RE.BIT

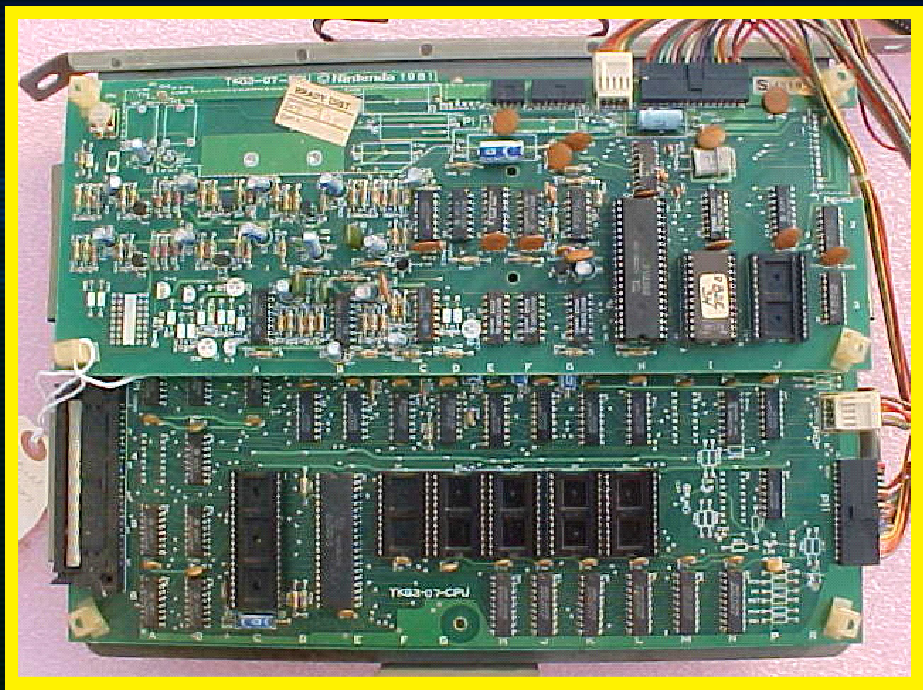
DONKEY KONG E LA SUA JAMMA

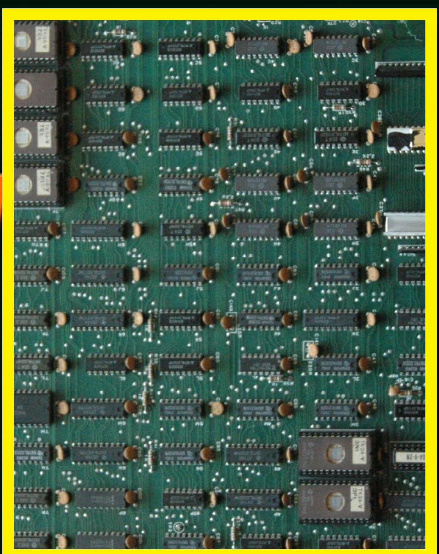


Donkey Kong è da considerarsi a tutti gli effetti il missile che ha proiettato la Nintendo nell'universo del videogioco. La sua importanza storica è inconfutabilmente da considerarsi al pari di una pietra miliare dell'ambito video ludico.

Nel 1982 la Nintendo produsse due set di schede logiche destintate ciascuna ad un tipo diverso di cabinet.

La versione a due schede:
La prima delle due schede è quella del gioco stesso e contiene anche tutta la parte dell'audio, la seconda invece e' esclusivamente una scheda grafica. Questo board set è stato progettato per essere installato all'interno di un cabinet di tipo upright.





La versione a 4 schede invece è stata progettata per l'installazione all'interno di un case di tipo cocktail. Le schede era composte dagli stessi componenti del set a 2 ma erano di dimensioni più ridotte.

Protezione contro le copie

Già allora la Nintendo pensava a proteggere i propri programmi dalle copie illegali e donkey kong fu in qualche modo protetto contro i produttori di copie illecite.
Oggi sentiamo parlare di copie di cdrom, di dvd, di blu-ray, ieri si facevano quelle dei floppy disk. All'epoca vi era chi adoperava degli appositi programmatori per copiare il contenuto delle eproms delle schede da bar e produceva poi un circuito elettronico uguale o compatibile con l'originale. Queste schede copiate si chiamavano Bootleg..
La Nintendo cercò di arginare questo fenomeno prendendo come decisione quella di non installare sulle scheda di Donkey Kong alcuni componenti dedicati alla grafica ed al suono e di collocare questi all'interno del monitor. In questo modo l'abbinamento hardware era



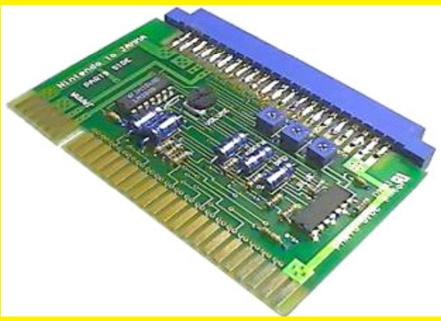
praticamente di obbligo.
Venne comunque messo in commercio, successivamente, dalla Nintendo stessa un adattatore per poter usare le schede di Donkey Kong con qualsiasi monitor.
Questo adattatore consisteva nella stessa componentistica di cui sopra, ovvero di in un invertitore di segnali RGB ed un amplificatore di segnali audio.

JAMMA PINOUT

SOLDER SIDE		PARTS SIDE
GROUND	1	GROUND
GROUND	2	GROUND
+5 V	3	+5 V
+5 V	4	+5 V
-5 V	5	-5 V
+12 V	6	+12 V
KEY	7	KEY
COIN COUNTER #2	8	COIN COUNTER #1
LOCK OUT COIL #2	9	LOCK OUT COIL #1
SPEAKER -	10	SPEAKER +
	11	
VIDEO GREEN	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	13	VIDEO BLUE
SERVICE SWITCH	14	VIDEO GROUND
TILT SWITCH	15	TEST SWITCH
COIN SWITCH #2	16	COIN SWITCH #1
2P START	17	1P START
2P UP	18	1P UP
2P DOWN	19	1P DOWN
2P LEFT	20	1P LEFT
2P RIGHT	21	1P RIGHT
2P BUTTON #1	22	1P BUTTON #1
2P BUTTON #2	23	1P BUTTON #2
2P BUTTON #3	24	1P BUTTON #3
	25	
	26	
GROUND	27	GROUND
GROUND	28	GROUND

Lo standard Jamma

La piedinatura del pettine della scheda di Donkey kong, come quella delle derivanti Popeye, Donkey Korg Jr, Donkey Kong III e Mario Bros, non rispetta lo standard Jamma, perche' al tempo non ancora definito. Jamma e' un acronimo che sta per Japan Amusement Machinery Manufacturers Association è il nome usato per definire lo standard universale della piedinatura del pettine delle schede da bar.



Per adattare il gioco al Jamma non e' sufficiente costruire un semplice adattatore per i fili, ma bisogna interfacciare l'adattatore di cui sopra, originale od auto costruito che sia.

Lorenzo Fongaro per

RE.BIT

CRAZY KONG

Il clone dell'infamia



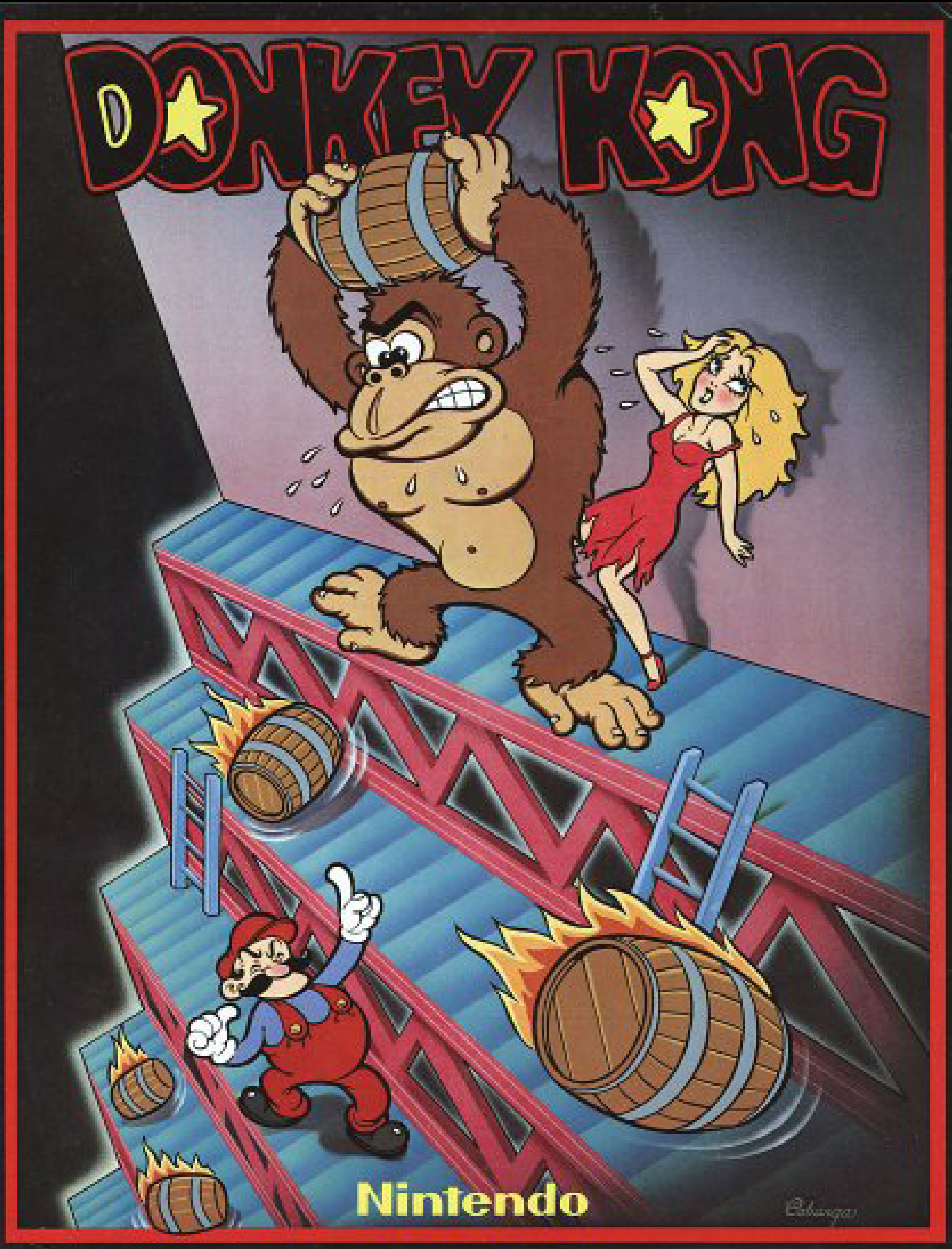
Nato immediatamente dopo lo scimmione di Miyamoto, da una società semisconosciuta di nome Falcon, di cui ne è forse più noto il suo prodotto chiamato Crazy Climber, questo clone di Donkey Kong era destinato per essere distribuito particolarmente in occidente e più precisamente in Europa.
L'hardware su cui si basa questo gioco è quello dello stesso Crazy Climber e sviluppato nello stesso 1981, quasi in contemporanea a Donkey Kong.
Le differenze in apparenza sembrano solo grafiche, ma non bisogna lasciarsi ingannare.
Anche se il gamplay è stato mantenuto quasi integralmente, la grafica, per quanto somigli molto all'arcade originale Nintendo, è stata completamente ridisegnata. Non solo...anche il gorilla in alto possiede dei frame che si alternano tra quelli originali di Kong e altri completamente rifatti. Inoltre una volta completata la sequenza dei quattro stage, che si succedono secondo la versione giapponese di DK, i livelli successivi sono caratterizzati da interruzioni delle travi nel primo stage, velocità dei nastri trasportatori aumentata nel secondo stage e ascensori più rari nel terzo.
Sommariamente parlando secondo queste differenze sembra che Crazy Kong abbia come varietà di gioco, più carte rispetto al suo "alter ego"; ed infatti nelle sale giochi europee e particolarmente italiane Crazy Kong diventa addirittura più diffuso della sua stessa controparte originale, regalando, per così dire, oltre al danno, anche la beffa.
Per anni la Nintendo ha portato sul banco degli imputati la Falcon ma le differenze apportate a Crazy Kong furono sufficienti per garantire ancora lunga vita al "clone dell'infamia".



Gekido_ken per

RE.BIT




DONKEY KONG
Nintendo